3 DVD 4 ЧАСА ВИДЕО; 8.5 ГБ МОДОВ; ТОННЫ ДЕМОВЕРСИЙ, ПАТЧЕЙ, СОФТА 3 DVD

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#12(72)
ДЕКАБРЬ 2009

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 280 РУБ

СТР. 122
АЙОН: БАШНЯ ВЕЧНОСТИ
КОРЕЙСКАЯ ВОЛНА

СТР. 106
DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС
ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

СТР. 66
NAPOLEON: TOTAL WAR
ПОБЕДИТЬ ПРИ ВАТЕРЛОО

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 55 ИГР

«РС ИГРЫ» ВСТРЕЧАЮТСЯ С АВТОРАМИ СТР. 8

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 09012

ТЕМА НОМЕРА

BIOSHOCK 2

ПОСТЕРЫ: BIOSHOCK 2 | POINT BLANK ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: GUILD WARS 2 | BORDERLANDS | ТРОПИКО 3

EDITORIAL

Здравствуй, читатель! Начиная с этого номера я исполняю обязанности главного редактора «РС ИГР». Тебе не хуже нас известно, что Саша Каныгин отлично поработал над журналом. Мы говорим ему «спасибо» и обещаем: лучший РС-журнал в России будет продолжать непрерывно улучшаться.

Вы нас просили о трех DVD? Мы их сделали! Теперь у нас на дисках на 50 процентов больше видео, демоверсий, файлов, патчей и модов. К пользовательским модификациям у нас вообще особое отношение. Мы с удовольствием выделяем под них целый диск, чтобы ты в каждом номере «РС ИГР» мог найти что-нибудь себе по душе.

Менее приятные новости касаются изменения розничной цены журнала. Отмазок у нас три:
а) значительно выросли затраты на печать;
б) из журнала почти пропала реклама – сказываются проблемы всей российской игровой индустрии;
в) печать и создание диска все-таки стоят денег.

Для самых хитрых: цена подписки осталась на прежнем уровне. Другими словами, наши подписчики получают третий диск абсолютно бесплатно! Никогда не задумывался о подписке? Что ж, сейчас самое время попробовать. «РС ИГРЫ» в полной комплектации будут стоить для тебя всего 191 рубль за номер, включая доставку в любой город России. А если ты живешь в Москве, то журнал тебе бесплатно привезет курьер сразу после того, как номер поступит в продажу. Интересно? Подробную информацию о подписке смотри на страницах 70-71.

А еще мы слетали в Америку и посмотрели на BioShock 2, взяли интервью у финнов из Frozenbyte, узнали, чем именно занимаются игровые продюсеры, поговорили с Сергеем Орловским и поучаствовали в закрытом бета-тесте «Айон». Грядущие номера, гарантируем, будут еще интереснее. Не трать деньги зря – подписывайся!

Игорь Сонин

PC ИГРЫ

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №12(72) 2009

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В НОЯБРЕ?

ПЕТР САЛЬНИКОВ

Ушедший месяц стал месяцем дедлайнов. Куда ни плюнь, везде дедлайн. Будильник утром орет: «ДЕДЛАЙН!» В почте – письма с темой «вчера был дедлайн», в «аське» – сообщения: «Не забудь: завтра дедлайн». За осень я написал музыки вдвое больше, чем за всю жизнь, букв – еще больше. Работы много, и это круто. ■

ВЛАДИМИР КАРПОВ

Громким осенним кинопремьерам предпочел классику: любимые фильмы октября – «Запах женщины», «Последний дом слева» Уэса Крэйвена и линчевский «Человек-слон». Читаю попеременно: сочинения В. Шукшина, Н. Карамзина и «Божественную комедию». Игра осени? Batman: Arkham Asylum... Нет, все-таки Street Fighter 4. ■

ПАВЕЛ ДЕМИН

1 ноября за окном закружило. Я едва дописал рецензию Pro Evolution Soccer 2010 и выглянул на улицу... И все же на свете есть вещи, которые никогда не перенести в виртуальное пространство. Порывы теплого ветра, греющие лучи яркого солнца, дыхание огромного водопада и... первый снег. ■

МАКСИМ МИХЕЕНКО

Очень приятно на душе, когда крупнейшие мировые издательства анонсируют игры, разрабатываемые у нас, в СНГ. Буквально одновременно были объявлены сразу две знаковые игры от Namco Bandai и THQ соответственно – Inversion от питерской Saber Interactive и Metro 2033 от киевской 4A-Games. ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

И.о. главного редактора
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru
Редакторы
Алексей Ларичкин,
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Вера Юрьева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов,
Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудобская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БилАйн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

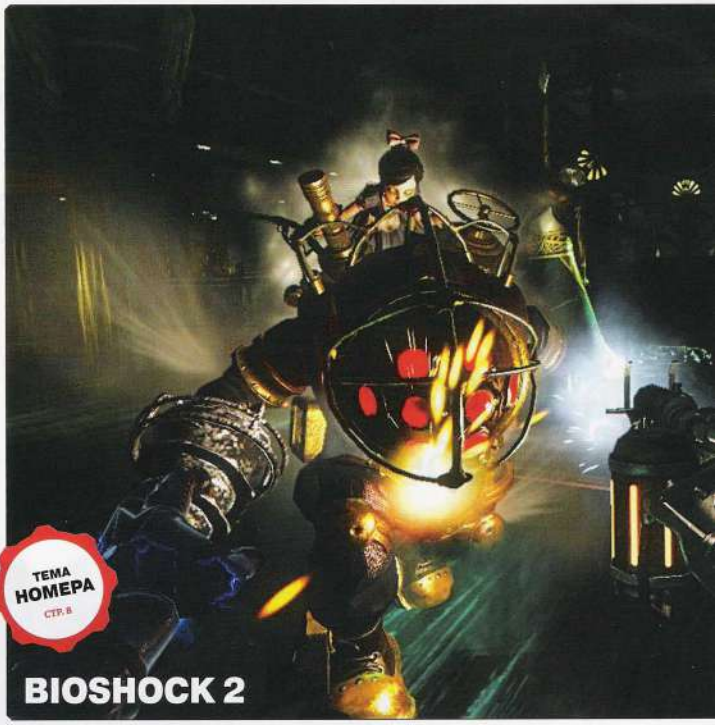
СОДЕРЖАНИЕ

GUILD WARS 2. Битвы гильдий превращаются в крупномасштабную, мировую ММО-войну. СТР. 60

ALL POINTS BULLETIN. «Всего лишь» онлайновая Grand Theft Auto или нечто большее? СТР. 64

BORDERLANDS. Техасская студия Gearbox добавляет ролевую систему в духе Diablo к шутеру от первого лица. СТР. 72

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING. Кыш, ARMA 2! Настоящий Flashpoint здесь! СТР. 82



ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

BIOSHOCK 2

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 BioShock 2

НОВОСТИ
16 События индустрии
24 Релизы и бестселлеры
26 Календарь
28 10 интересных фактов
30 Игровая карта мира

РАЗВЕДКА БОЕМ
32 Интервью со студией Frozenbyte, авторами Trine

СПЕЦ
36 Последнее правило «Бойцовского клуба»

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
54 Галерея
60 Guild Wars 2
64 All Points Bulletin
66 Napoleon: Total War
68 The Secret World

РЕЦЕНЗИИ
72 Borderlands
78 Тропико 3
82 Operation Flashpoint: Dragon Rising
86 Torchlight
90 Pro Evolution Soccer 2010
94 Heroes Over Europe
98 Race On
100 История войн: Александр Невский
102 Dreamkiller
104 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
106 Disciples 3: Ренессанс
108 Дневник разработчиков Wargaming.net
112 Дневник разработчиков U-WARS (Biart Studio)

114 **ДАЙДЖЕСТ**

INDIE GAMES
118 Игры от независимых разработчиков

120 **ПРОСТЫЕ ИГРЫ**

СПЕЦ
122 Корейская волна
128 Разговор по душам: Продюсер игрового проекта
134 Мастер Лоуполи

ОНЛАЙН
144 Онлайновые новости
146 Флеш-рояль
148 Дневники World of Warcraft

СОДЕРЖАНИЕ

152 Интервью с Сергеем Орловским, президентом Nival Network

ЖЕЛЕЗО

154 Железные новости
156 Тестирование современных графических адаптеров
160 Акустика 2.1 Jet Balance JB-413
162 Обзор беспроводного роутера ASUS RT-N16
164 Razer Mamba vs Logitech Gaming Mouse G500
166 Учимся настраивать ИБП для безопасной работы
168 Платформа Intel Lynnfield
169 Разгон Intel Core i7-965 Extreme
170 Сделай сам
171 Конфигурация

РЕТРО

172 Doom
176 Рождение легенды
182 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

184 Письма

186 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

EA	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
Софт Клаб	4 обл.
Innova	3
LG	7
Софт Клаб	27, 81, 89
Nival	29
Merlion	53
Редакционная подписка	70, 71
Маяк	93
Альфа Банк	97
GamePost	113, 183
Медиастар	143
Хитзона	151
К-Системс	161
gameland.ru	175

ИГРЫ В НОМЕРЕ

All Points Bulletin	64
BioShock 2	8
Borderlands	72
Doom	172
Dreamkiller	102
Guild Wars 2	60
Heroes Over Europe	94
Napoleon: Total War	66
Operation Flashpoint: Dragon Rising	82
Pro Evolution Soccer 2010	90
Race On	98
The Secret World	68
Torchlight	86
World of Warcraft	148
История войн: Александр Невский	100
Тропико 3	78

ПОСЛЕДНЕЕ ПРАВИЛО БОЙЦОВСКОГО КЛУБА. История успеха игры, опередившей свое время. СТР. 36

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ: ПРОДЮСЕР. Чем на самом деле занимается «человек, который решает проблемы». СТР. 128

ЛОУ ПОЛИ. Великий учитель обращает взор на векторную графику и геймеров будущего. СТР. 134

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства! Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДЫ

ИГРА НОМЕРА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание – правильно – «Игры номера» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с огромным количеством скриншотов и арта. «Игра номера» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

Автор:
Анатолий Сонин

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Games Marine/ Digital Extremes
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–10
- **ИНТЕРНЕТ:** www.bioshock2game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 9 февраля 2010 года

BIOSHOCK 2

ПОДВОДНЫЙ КОММУНИЗМ

ОТ КАЖДОГО ПО СПОСОБНОСТЯМ, КАЖДОМУ ПО ДЕВОЧКЕ-МУТАНТУ

В онлайновых режимах игроку в костюме Папаши расслабляться нельзя: на него постоянно идет охота. За убийство такого гиганта как-никак очков дают больше обычного.

В СИКВЕЛЕ СОБЫТИЯ РАЗВИВАЮТСЯ ЧЕРЕЗ ДЕСЯТЬ ЛЕТ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИСТОРИИ, КОГДА УТОПИЯ РАЙАНА СТАЛА СОВСЕМ НЕПРИГЛЯДНОЙ.

ОПЯТЬ РЭПЧУР?

Самый популярный вопрос к разработчикам звучал так: «Почему опять Рэпчур? Может ли сериал существовать независимо от этого города?» Отвечали витиевато. С одной стороны, говорят авторы, без подводного мира BioShock будет уже не совсем BioShock. Слишком многое в игре связано с давящей атмосферой Рэпчура. С другой, все понимают, что долго изучать одинаковые коридоры скучно. Поэтому однажды сериал, возможно, избавится от мегаполиса Райана, но тогда ему придется менять и название: это будет уже какой-то другой -shock.

В стране, где все еще продается Dr Pepper, в штате, где губернатор – терминатор, в городе, где фестиваль любви перетекает в фестиваль кантри-музыки, стоял на неизвестной улице темный-претемный ангар. А в ангаре – бесплатная выпивка, игровые журналисты и демоверсии BioShock 2.

И мы тоже там были: в начале октября издательство 2K Games пригласило нас в Сан-Франциско, где показывалась вторая часть BioShock (выйдет она, напоминаем, только в следующем году). Почему именно Сан-Франциско? Потому, наверное, что студия 2K Marin, разрабатывающая сиквел, расположена как раз на задворках города холмов, хиппи и однополой любви. А знаешь ли ты, читатель, что именно Сан-Франциско считался в 60-х центром культуры хиппи? Даже песня такая была: «Если едете в Сан-Франциско, вплетите в волосы цветы». Мы цветов в аэропорту не нашли, но нас и без них приняли тепло: пиарщики 2K Games все разъяснили и показали, а напоследок даже оставили подарок – маску как у сплайсера. На очки не налезает, но все равно красивая.

Родной город у разработчиков совсем на Рэпчур не похож – в утопическом Сан-Франциско бабушки на велосипедах разъезжают по холмам, где в свое время прыгали авто Старски с Хатчем и Грязного Гарри. Местное телевидение врет про какие-то убийства на соседней с нашим отелем улице, но мы ему не верим: в таком месте у людей в голове может быть только счастье и благость. Особенно если Dr Pepper все еще можно купить.

Сестры выглядят не так зловеще, как Папаши, но проблем с ними не оберешься.

МАРКС ОДОБРЯЕТ

В этой радостной обстановке тяжело было, наверное, работать с мрачным подводным городом из BioShock. Тем более что в сиквеле события развиваются через десять лет после окончания оригинальной истории, когда утопия Райана стала совсем неприглядной. Со времени нашего последнего визита Рэпчур изменился только в худшую сторону: Сестрички исчезли, а за вещество адам, без которого жить не могут местные чудища, начались особо жестокие драки. Отдельные горожане стали злоупотреблять наркотиком и превратились в безмозглых монстров, больших и сильных. В игре их называют брутами, это такой новый тип врагов.

Но в городе еще остались разумные люди, например доктор София Лэмб, о которой сам Райан отзывался крайне негативно. Лэмб продвигала в народ идеи коллективизма, а теперь, когда хозяин Рэпчура погиб, захотела захватить власть в полупустом городе. Новая правительница собрала армию приспешников и решила установить в подводном мегаполисе коммунизм. «Наша семья – весь мир» – гласят надписи на новых плакатах. Вот вам и основная тема сиквела: проблемы коммунистического строя.

Как именно этот строй собираются устанавливать, а главное, зачем, разработчики пока не говорят. Про сюжет авторы рассказывали в том самом ангаре с бесплатной выпивкой: рассадив журналистов в удобные кресла, дизайнеры сменяли друг друга на сцене и объясняли детали новой истории, пока один из них проходил показательный уровень.

В сюжете осталось много темных пятен: на показанной миссии Лэмб почему-то крушит район Рэпчура, в котором находится главный герой. Позже в интервью мы спросили у одного из авторов, дей-

Герой с другими Папашами не дружит. Ему, как и Джеку из первой игры, с толстяками в батискафах приходится быть обходительным.

Чтобы открывать новые предметы в мультиплеере, нужно выполнять на аренах разнообразные задания – жечь Папаш, например.

Кибернетический Райан наносит ответный удар! На самом деле такие механизированные куклы можно будет найти в познавательном парке аттракционов – они машут руками, крутят головой и открывают рот под фонограмму.

РАЗРАБОТЧИКИ

Первую часть сериала создала студия 2K Boston/2K Australia, авторы System Shock 2. Сиквел же отдали 2K Marin, молодой команде, которая набила руку при портировании оригинальной BioShock на PS3. Компания была основана в 2007-м и с тех пор другими сериалами не занималась, поэтому пока не ясно, что от нее можно ожидать. За мультиплеер же отвечает более опытная команда: канадская студия Digital Extremes работает с 1993 года. Она успела потрудиться над Unreal и Unreal Tournament, создала экшены Pariah и Dark Sector.

Новые локации от старых не отличить: многие текстуры и объекты остались из первой игры.

СЕСТРА НЕ ОДНА, ИХ МНОГО И ПРОИЗВОДЯТСЯ ОНИ НА ТОТ ЖЕ МАНЕР, ЧТО И ПАПАШИ. «ЭТО ЛИЧНАЯ ГВАРДИЯ ЛЭМБ», – ПОЯСНЯЮТ АВТОРЫ.

Это Рэмблер, новый тип Папаш. На плече у него базука, за пазухой переносные мини-турели. Рэмблер быстрее своих предшественников, но Сестер ему не догнать.

ствительно ли новая властительница пытается разрушить город, на что ответом было: «Вы мыслите в верном направлении». Хм, интересно.

Править горсткой безмозглых и кровожадных монстров Лэмб не желает, а потому она пытается восстановить экосистему Рэпчура. Для этого хозяйка похищает девочек с поверхности и превращает их в Сестричек, добывающих адам. А пока наркотик в избытке, сплайсеры довольны. Чтобы поддерживать работу новой системы, Лэмб создает линейку Больших сестер. Да, теперь сюжет именно такой: Сестра не одна, их много и производятся они на тот же манер, что и Папаши. «Это личная гвардия Лэмб», – поясняют авторы. Позже мы сами встретились с одной из таких солдаток и даже сумели ее убить. Для сюжета каждая из них действительно ничего не значит.

Почему же в ранних превью говорилось, что Большая сестра всего одна? «Недоразумение?» – спрашиваем мы у разработчиков. «Понимаете, игра тогда была еще на ранней стадии разработки...» Придумали сюжет в последний момент, значит. Верим, что история будет хорошей, хотелось бы только, чтобы разработчики к ней посерьезнее отнеслись.

Главный герой за последние месяцы не изменился – им все еще станет Папаша из экспериментальной альфа-линейки. Именно линейки: возможно, по ходу истории мы встретим себе подобных. Протагонист, по сюжету, приходит в себя после долгого сна

и делает единственное, чему он обучен: ищет свою Маленькую сестричку. Альфа-версии, видите ли, запрограммированы работать в паре с одной-единственной девочкой, которую нам и придется разыскивать. По ходу кампании выяснится, что эта Сестричка играет важную роль в новой экосистеме Рэпчура. Такая привязанность альфа-Папаши к своей напарнице не запрещает ему работать и с другими собирательницами адама – в этом мы убедились сами, когда пришло время опробовать игру.

ФИГУРНОЕ СВЕРЛЕНИЕ

Разработчики закончили рассказ про сюжет и покинули сцену, а мы запустили демоверсии одиночной кампании. Доступен был единственный уровень: познавательный парк аттракционов Райана, где детям разъясняют опасности внешнего мира и ужасы капиталистического строя. На уровне тут и там расположены интерактивные инсталляции, призванные показать, как именно власти обворовывают народ. Посмотреть на это очень любопытно... было бы, если бы мы не играли в первую часть. Потому что ни единой новой идеи Райан и его приспешники на этой локации не изложили. Как и раньше, часть сюжета подается через разбросанные на уровнях кассеты, часть – через переговоры по радио. Нашим помощником и навигатором на локации оказался некто по имени Синклер – этот человек, говорят авторы, имеет прямое отношение к компании Sinclair Solutions, которая занималась разработкой плазмидов.

На уровень главный герой прибывает на поезде, делающем вынужденную остановку из-за огромной ледяной глыбы на путях. Ты уже, наверное, догадался, что нужно было сделать дальше – пришлось сойти на станции и пойти искать зажигательный плазмид. Миссия эта из раннего этапа игры, а потому новых спецумений у героя не обнаружилось, зато уникальное оружие Папаши опробовать удалось. Первым делом мы, конечно, решили испытать знаменитую дрель. Атаковать с ней можно как стоя на месте, так и с резким выпадом вперед. Встретив на уровне другого Папашу, мы без лишних разговоров начали его сверлить (он, ясно дело, принялся сверлить нас в ответ). Победил наш гигант – как на средней, так и на высокой сложности. Так что оружие у героя как минимум не слабее, чем у чудищ из первой игры. Одна незадача: дрель работает на топливе, которое еще надо найти.

Вторая важная составляющая арсенала Папаши – пулемет, но о нем и говорить нечего: стреляет толково, хотя патроны заканчиваются быстро. Наконец, последним

НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

«А как же кино по мотивам?» – спросили мы у авторов. «Понятия не имеем», – ответили они с круглыми глазами. Но фильм действительно готовится – подтвердить хотя бы это разработчики смогли. Выпустить ленту грозились к 2010 году, но проблемы с бюджетом задержали производство. Еще и режиссера пришлось сменить – сначала им числился Гор Вербински (Gore Verbinski, трилогия «Пираты Карибского моря»), теперь Хуан Карлос Фреснадильо (Juan Carlos Fresnadillo «28 недель спустя»). Ходят слухи, что фильм собираются выпустить вместе с третьей частью игровой трилогии.

ВСТРЕТИВ НА УРОВНЕ ДРУГОГО ПАПАШУ, МЫ НАЧАЛИ ЕГО СВЕРЛИТЬ. ОН, ЯСНО ДЕЛО, ПРИНЯЛСЯ СВЕРЛИТЬ НАС В ОТВЕТ.

Vita-Chamber на месте. Как и раньше, герой в них может воскрешаться бесконечное количество раз.

Многие жители города мутировали и сошли с ума, но и разумные люди остались – именно они составляют основу нового культа Софии Лэмб.

и самым популярным видом вооружения в демо оказался мощный монтажный пистолет. Полезным оказался и второй его режим стрельбы: пушка умеет плеваться липкими минами, которые разрываются при приближении врага.

Такое оружие отлично подходит для обороны. А защищать теперь есть кого: главный герой, как правильный Папаша, может не только выедать из Сестричек адам, но и брать их с собой. В таком случае девочка садится тебе на плечо и указывает, где можно найти труп с заветным веществом. Когда тело обнаруживается, напарница вводит в него иглу и где-то на минуту оказывается беззащитной – именно в этот момент на локацию слетаются сплайсеры и именно в таких ситуациях становятся полезны мины. Пригодятся тут и летающие турели – их, кстати, теперь иначе нужно взламывать. Нет больше громоздкого и скучного пазла, его заменила коротенькая мини-игра, где требуется лишь вовремя нажимать на кнопку. Такой взлом не ставит игру на паузу и одинаково хорошо работает как в одиночном, так и в многопользовательском режиме.

Если не хочешь оборонять Сестричек, не надо, это занятие добровольное. Только адама у тебя в таком случае будет меньше, а на него все еще покупаются плазмиды и тоники.

СЕСТРА ВЫХОДИТ ПОИГРАТЬ

Теперь привлекать к себе внимание врагов вдвойне опасно: на уровнях можешь натолкнуться не только на Папаш, но и на Больших сестер – эти выходят на охоту, если игрок слишком часто сотрудничает с девочками-мутантами. В нашей демоверсии встреча с Сестрой была заскриптованной, но авторы обещают, что в финальной игре данные создания будут свободно ходить по городу.

ДЕСЯТЬ КАРТ, ПЯТЬ РЕЖИМОВ И ШЕСТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ НА ВЫБОР – ВОТ МУЛЬТИПЛЕЕР BIOSHOCK 2 В ЦИФРАХ.

Так ли страшна Сестра, как ее малюют? Мы провели эксперимент и попробовали засверлить одну из них до смерти. И вновь дрель доказала свою эффективность, хотя с Сестрой справиться было не так уж просто – в отличие от Папаш эти чудища прыгают и бегают, за ними не угонишься. У Сестер большой выбор приемов, а потому драки с ними выходят непростыми и часто хаотичными. Вблизи эти боссы будут отбиваться своей огромной иглой, а на расстоянии могут использовать огненный плазмид и телекинез – когда в тебя швыряют стол или стул, уворачиваться бесполезно, лучше самому выбрать соответствующее умение и перехватить объект на лету. А еще Сестры могут восстанавливать здоровье, высасывая жизни из трупов, поэтому с ними лучше разбираться быстро.

Битвой с боссом демо и закончилось – мы нашли огненный плазмид, растопили лед на рельсах и уехали в темный экран с той мыслью, что вторая часть от первой совсем не отличается. Враги оригинальные, оружие новое, но дизайн уровней и атмосфера ни капли не изменились.

Впрочем, нам показали не все новшества – под водой, например, походить так

Пока у дрели остается топливо, прятаться от Папаш и Сестер смысла нет. При должном везении всех можно просверлить.

и не удалось. Хотя там ничего интересного и не ожидается: на затопленных локациях, судя по всему, драться не придется, это будут своеобразные комнаты для отдыха после битв.

Когда демо прошли даже самые медлительные журналисты, разработчики начали готовить многопользовательский турнир, а между делом они поговорили о других особенностях кампании, не показанных в демо. Оказывается, в сиквеле найдется также новый тип Папаш под названием Рэмблер – эти тоже ходят с Сестричками, но они быстрее своих толстых коллег, вооружены базуками и умеют расставлять миниатюрные турели.

В РЭПЧУР С ДРУЗЬЯМИ

Заскучавшие журналисты почти час сидели у вышеупомянутого столика с выпивкой, пока авторы наконец не позвали всех на онлайновые бои. Мы уселись на свои места и принялись слушать инструкции. Десять карт, пять режимов и шесть персонажей на выбор – вот мультиплеер в цифрах. К сожалению, создавать героя с нуля не позволяется: можно лишь взять себе одного из заранее подготовленных жите-

лей Рэпчура. В этом есть свои плюсы: персонажи с их детально прописанной биографией вписываются в сюжет игры.
А история даже в мультиплеере будет важна: события развиваются в 1959 году, во времена гражданской войны в Рэпчуре. Все герои – подопытные Sinclare Solutions, а в боях они изучают сильные и слабые стороны плазмидов.
Хотя кое-как внешность настраивать позволяют: персонажу можно выбрать маску и оружие для ближнего боя – клюшку для гольфа или разделочный нож, например. По мере сбора онлайновых достижений будут открываться все новые декоративные предметы. Точно так же со временем станет расширяться и арсенал.
Перед матчем ты создаешь несколько наборов вооружения, переключаться между которыми можно после смерти в бою. В такие наборы входят два вида оружия и усиления к каждому из них, а также по паре плазмидов и тоников. Получается, что в бой можно захватить, например, дробовик и автомат, телекинез и обмораживающую атаку – возможностей открывается много, но путаться ты не будешь. В ходе одной только перестрелки успеваешь использовать сразу несколько спецприемов, а это придает боям BioShock 2 уникальный характер.
Где еще ты сможешь расстрелять другого геймера автоматной очередью, подбросить его в воздух, поджечь и добить из гранатомета? И все это секунд за пять. Онлайновые режимы дают массу возможностей для таких творческих комбинаций, а расставленные на уровнях турели вносят в бои элемент неожиданности.
Кроме того, на некоторых картах есть костюмы Папаши – не альфа-модели, а старомодного толстого Папаши. Нам удалось пару раз в один из таких нарядов влезть, но долго прожить в нем не получилось. Неповоротливый жирдяй становится мишенью всей вражеской команды и без помощи друзей быстро погибает. Впрочем, утянуть на тот свет хотя бы троих злодеев ты все равно успеешь: монтажный пистолет и дрель делают свое дело.
Нам дали опробовать три онлайновых режима: обычный и командный дефматч, с которыми все понятно без объяснений, и Capture the Sister. В последнем Сестричка выступает в роли флага, а в каждом раунде одна команда становится защитником девочки, пока вторая пытается ее выкрасть. От классического Capture the Flag почти не отличается, но играется интересно.
Мультиплеер представил и парочку новых плазмидов: один подбрасывает врага в воздух и бьет его головой о потолок, второй дает тебе возможность быстро подскочить к противнику и перейти в ближний бой.
Даже после пары часов онлайновых сражений оставлять игру не хотелось – только ради мультиплеера BioShock 2 стоит купить. Когда мы вышли всей гурьбой из ангара и отправились на автобусе в отель, стало ясно, что за одиночной демкой заскучали и многие другие журналисты. Новые враги и оружие игру, конечно, разнообразят, но ни геймплей, ни сюжет пока не кажутся чем-то необычным. Если ты устал от BioShock еще до окончания оригинальной кампании, то единственное, чем может тебя заинтересовать сиквел, – это необычный мультиплеер. Вот уж в мультиплеере BioShock 2 и жжет, и морозит, и в воздух подбрасывает.

В многопользовательских режимах город Рэпчур более-менее ухоженный: события мультиплеера развиваются в 1959 году.

Моя дрель пронзит небеса! Ну, что-то она сейчас точно пронзит.

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Кит Мунро, вице-президент Electronic Arts

– Из всех игр серии Need for Speed только Porsche Unleashed не оправдала коммерческих надежд компании. И это несмотря на хвалу критиков и невероятную популярность в Германии! Need for Speed: Shift – такая же качественная игра и хорошо продается! А в первой половине 2010 года начнется бета-тестирование Need for Speed World Online. Эта игра станет новой вехой в истории Need for Speed. ■

Все дети любят Guitar Hero.

ДЕТИ ХОТЯТ СТРЕЛЯТЬ

Согласно результатам недавнего социологического исследования, 86 процентов американских детей хотят получить в подарок на Рождество новую игру. Крупная торговая сеть Game Crazy опросила 1000 мальчиков и девочек, выяснив, что именно они хотят. Фаворитами оказались Guitar Hero 5 (48%), Wii Sports Resort (44%), New Super Mario Bros. Wii (41%) и Mario and Sonic at the Winter Olympic Games (33%). Что любопытно, более 40% мальчиков от 11 до 17 лет хотят получить на Рождество шутер Call of Duty: Modern Warfare 2, предназначенный для взрослой аудитории. ■

ФАКТ

14

МИЛЛИОНОВ – СТОЛЬКО ЭКЗЕМПЛЯРОВ COD: MODERN WARFARE 2 КУПЯТ В ЭТОМ ГОДУ, СЧИТАЮТ ЭКСПЕРТЫ

CALL OF DUTY: УРОКИ ТЕРРОРА

Infinity Ward решила показать террор со всех сторон.

За пару недель до премьеры Call of Duty: Modern Warfare 2, самый ожидаемый шутер года, оказался в центре международного скандала. Все началось с того, что в интернете появился ролик, показывающий одну из первых миссий игры. Действие разворачивается в российском аэропорту. Террористы жестоко убивают безоружных гражданских. Самое неожиданное то, что эта сцена интерактивная. Игрок может выстрелить из винтовки в ползущего по полу раненого или бегущую женщину. Впрочем, можно и не стрелять, а просто бродить туда-сюда, наблюдая за окружающим хаосом.

Издательство Activision сразу же подтвердило: ролик реальный. Пресс-служба компании уточнила: «Сцена демонстрирует все зло и хладнокровие, с которыми действуют русский злодей и его отряд. Увидев такое, игрок понимает, насколько важно остановить террористов. Кроме того, эта сцена является опциональной. Перед ее началом появляется предупреждение, что следующий эпизод может неприятно взволновать. Не хотите – пропустите его. И не забывайте, Modern Warfare 2 – вымышленная игра, отражающая подлинные конфликты. Она предназначена для аудитории от 18 лет».

Скандал быстро попал в СМИ. В отечественной прессе появились статьи с заголовками типа «США выпускает игру – в ней убивают русских». В них именитые военные, привлеченные в качестве экспертов, говорили: «Продавать такую игру в России – преступление». В Австралии несколько общественных организаций потребовали пересмотреть решение о рейтинге, присвоенном Call of Duty: Modern Warfare 2, и не допустить попадания игры на прилавки. Как известно, в Стране кенгуру нет рейтинга жестче 15+, а шутер Infinity Ward, по мнению многих, не годится для тинейджеров. Возможно, местный совет по рейтингам заново изучит Modern Warfare 2 и вынесет новый вердикт. Подобное уже случалось. ■

У Modern Warfare 2 могут возникнуть проблемы в Австралии.

ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ X-COM?

ХОДЯТ СЛУХИ

Надеемся, новая X-Com будет получше Enforcer.

Левайн называет себя главным фаном X-Com.

Слухи о воскрешении популярной в прошлом серии X-Com витают в воздухе не первый год. Уже почти никто не сомневается, что создатель BioShock Кен Левайн (Ken Levine) делает новую игру в подзабытой фантастической вселенной. Однако, согласно новой информации, возможно, сейчас в разработке находятся сразу две X-Com-игры. Причем второй занят сам Сид Мейер (Sid Meier).

На днях в интернете появилось резюме 3D-художника, который с января 2007 года по апрель 2008-го трудился в студии 2K Australia. Мужчина указал, что работал над двумя проектами: BioShock и X-Com. Если ему верить, то новая игра в серии создается для Xbox 360 и PC. Причем, судя по всему, это не тактическая стратегия, а шутер. Кен Левайн и 2K Boston сейчас нанимают сотрудников, имеющих опыт в жанре FPS. Смеем предположить, что, подобно X-Com: Enforcer, увидевшей свет в 2001 году, новая X-Com будет шутером.

Из незванных, а потому не слишком достоверных источников стало известно: издательство Take-Two Interactive связывает большие надежды с франчайзом и готовит триумфальное возвращение серии. Помимо шутера в разработке находится стратегия X-Com. Проект поручен студии Firaxis Games и Сиду Мейеру лично. Слух этот тоже не нов. Еще лет пять назад Мейер заявил, что не прочь поработать над X-Com. ■

GRAND THEFT AUTO БЕЗ ПЕРЕРЫВА

А вот и наш чемпион.

Нико: «Друг, побереги здоровье!»

26-летний житель индийского города Мумбаи Ширантан Патниак (Chirantan Patnaik) установил новый мировой рекорд по протяженности игровой сессии в Grand Theft Auto 4. Он провел в Либерти-Сити 40 часов 20 минут. Предыдущий рекорд, зафиксированный в Книге рекордов Гиннесса, составлял 28 часов 1 минуту. Достижение индуса обязательно попадет в следующее издание знаменитой летописи человеческих достижений.

Молодой человек готовил себя к геймерскому испытанию при помощи бега на длинные дистанции и йоги. Рекордсмен говорит, что намеренно не пил кофе и почти не ел во время игровой сессии, потому что от еды и кофеина его клонит в сон. Согласно правилам Гиннесса, Ширантану было разрешено раз в час устраивать десятиминутную передышку, но он так увлекся игрой, что ограничился всего лишь четырьмя перерывами. Теперь у Патниака новая цель – устроить GTA-марафон протяженностью 48 часов. У него даже есть спонсор, готовый финансировать подготовку к рекорду, – компания Zapak Digital Entertainment мечтает показать миру «потенциал индийских геймеров». ■

Создатели Flight Simulator в свободном полете.

ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ

В январе Microsoft неожиданно закрыла Aces Studio – компанию, известную по авиасимсерии Flight Simulator. Владелец студии ясно дал понять, что у компьютерных игр есть будущее, но сейчас не самое подходящее время для симуляторов. В то же время представитель Microsoft отметил: история Flight Simulator не закончена. Недавно несколько выходцев из Aces Studio открыли в Вашингтоне новую компанию. Cascade Game Foundry будет специализироваться на симуляторах, но обещает не ограничиваться самолетами и поездами. Дайвинг, альпинизм, туризм – вот темы, которые интересуют разработчиков. ■

Третью часть Advanced Warfighter придется подождать.

UBISOFT ПРИРУЧИЛА «ХИЩНИКА»

После выхода в 2007 году милитари-шутера Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 многие ждали еще одно продолжение. Однако анонс так и не прозвучал. В январе издательство Ubisoft сообщило, что новая часть Ghost Recon находится в разработке и появится в продаже ориентировочно весной 2010-го. Потом график релизов был пересмотрен, и игре дали широкое премьерное «окно» – вплоть до марта 2011 года. К счастью, вряд ли нам придется так долго ждать. Австралийский совет по рейтингам недавно присвоил рейтинг 15+ игре под названием Tom Clancy's Ghost Recon: Predator. Ждем подробностей от Ubisoft. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Марк Дара, исполнительный продюсер «Dragon Age: Начало»

Мы активно развиваем франчайз Dragon Age. Вышел роман, действие которого разворачивается в игровой вселенной. Еще одна книга появится на прилавках после релиза игры. У нас подписан договор с производителем одежды (футболки с символикой, аксессуары). Ведутся переговоры с компанией, которая займется выпуском фирменных мечей. Мы также работаем над комикс-серией. И это еще не все наши идеи! ■

Подайте, кто сколько может!

WORLD OF GOO ЗА ПЕННИ

Недавно студия 2dboy объявила о проведении беспрецедентной акции. Она предложила геймерам купить инди-игру World of Goo, заплатив любую сумму. Хочешь, отдай за полную версию игры 1 пенни. Есть лишний миллион, перечисли его. Результаты распродажи небезынтересны. 16 тысяч скупердяев заплатили за World of Goo минимальную сумму – 1 пенни. Около 10 процентов покупателей указали, что купили игру, потому что раньше видели ее пиратскую версию. Акция принесла 2dboy больше 100 тысяч долларов, что, безусловно, здорово. ■

ФАКТ

309

ТЫСЯЧ ЭКЗЕМПЛЯРОВ NEED FOR SPEED: SHIFT КУПИЛИ АМЕРИКАНЦЫ В ПЕРВЫЙ МЕСЯЦ ПРОДАЖ

ВЕНГРИЯ СИЛЬНЕЕ ВСЕХ В DRAGON AGE

Турнир собрал десять команд.

Победителям досталась вот эта эльфийка.

Компания BioWare провела Wardens' Quest – масштабный турнир для фанов ролевой игры «Dragon Age: Начало». Десять команд со всего света и сборная из особо активных «жителей» форума BioWare сразились за главный приз – 50 тысяч долларов. 24-часовой игровой марафон стартовал 28 октября в Лондоне и транслировался в интернете в прямом эфире.

В турнире Wardens' Quest приняли участие команды из США, Канады, Великобритании, Франции, Германии, Испании, Голландии, Польши, Чехии и Венгрии. Членов американской и канадской сборных отбирал сотрудник BioWare, а в других странах был проведен конкурс. Счастливчикам оплатили перелет в Лондон и проживание в роскошном отеле.

Поскольку «Dragon Age: Начало» однопользовательская игра, нельзя было просто стравить команды и посмотреть, кто сильнее. Перед участниками Wardens' Quest поставили множество задач. Победителя определяли по ряду показателей: сколько монстров убила команда, сколько локаций исследовала, сколько квестов выполнила, сколько открыла достижений и т.д. В упорной борьбе чемпионский титул завоевала сборная Венгрии. Каждому из участников команды досталось по 12 500 долларов. На втором месте сборная непризнанной страны под названием «BioWare-сообщество». Заключает тройку лидеров канадская команда. ■

НАМ НУЖЕН SPACE MARINE!

Relic делает Space Marine на новом движке.

Будет жаль, если Space Marine пройдет мимо PC.

Весной студия Relic Entertainment анонсировала экшен Warhammer 40.000: Space Marine для Xbox 360 и PlayStation 3. Многие фэны были всерьез опечалены отсутствием PC-версии в разработке. Они чувствовали себя обманутыми, ведь игры Warhammer 40.000 приобрели популярность именно на персоналке! Не удивительно, что в интернете появилась петиция к Relic с требованием выпустить PC-версию Warhammer 40.000: Space Marine.

Студия не стала медлить с ответом: «Мы очень признательны фэнам за многолетнюю поддержку наших игр. Вы очень помогли Relic. Мы всегда внимательно читаем форумы и следим за отзывами фэнов. Да, многие геймеры высказывали интерес к PC-версии Space Marine. Если просьбы будут поступать и дальше, и в достаточном количестве, тогда... Кто знает, что тогда может случиться». Пока дальше «заигрываний» с персональщиками дело не продвинулось. Надеемся, разработчики Warhammer 40.000: Dawn of War все-таки возьмутся за ум и откажутся от консольной эксклюзивности Space Marine. Скорее ищи в интернете петицию, а то под ней пока маловато подписей... ■

АВСТРАЛИЙЦЕВ ЖДЕТ ЦЕНЗУРИРОВАННАЯ LEFT 4 DEAD 2

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

В Австралии зомби несладко.

Что останется, если из L4D2 убрать расчлененку?

В сентябре австралийская правительственная комиссия, присваивающая возрастные рейтинги играм, объявила вне закона Left 4 Dead 2. По мнению цензоров, в этом шутере явный перебор по части насилия. Кровь хлещет, как в плохом гонконгском боевике, во все стороны разлетаются отрубленные конечности, из ран выпячиваются сломанные кости. Такое ни в коем случае нельзя видеть 15-летним подросткам (в Австралии предельный рейтинг – MA 15+)!

Valve пришлось подготовить для «антиподов» цензурированную версию Left 4 Dead 2 – без расчлененки, обезглавливания и трупов, валяющихся на улицах. Чиновники согласились дать этому варианту игры «проходной» рейтинг. Однако в то же время издатель Left 4 Dead 2 – Electronic Arts – подал апелляцию на решение комиссии касательно оригинальной, нецензурированной версии шутера. Она была рассмотрена и отклонена. Есть и хорошие новости для Valve Software. Наконец-то закрылась группа пользователей сервиса цифровой дистрибуции Steam, призывавшая бойкотировать Left 4 Dead 2. Она, к слову, насчитывала 40 тысяч человек. Лидеры группы заявили, что Valve услышала требования фэнов и пообещала и дальше поддерживать первую часть L4D, выпуская новые дополнения. Нам же сдается, что парням просто очень хочется поиграть в сиквел. ■

CD PROJEKT ВЫГОДНО ПРОДАЛАСЬ

Продажа CD Project одобрена лично Геральтом.

Может, с новыми инвестициями CD Project доделает The Witcher: Rise of the White Wolf?

В прошлом месяце мы сообщили, что польская компания CD Projekt вот-вот будет куплена. Была разыграна весьма странная схема. Покупатель – варшавская IT-фирма Optimus – находился на грани банкротства и никак не мог дать за создателей «Ведьмака» 24 миллиона долларов живыми деньгами (примерно в такую сумму оценивается сделка). Компания предложила расплатиться акциями, и руководителям CD Projekt этот вариант подошел.

На днях сделка официально состоялась. Мышь съела гору. Боссы CD Projekt сохранили контроль над своей компанией и получили 50 процентов акций Optimus. Студия вышла на рынок ценных бумаг без какой-либо бюрократической волокиты и намеревается привлечь новые инвестиции, необходимые для разработки текущих (The Witcher 2: Assassins of Kings) и будущих проектов.

К сожалению, слияния и поглощения редко обходятся без сокращений. В ходе реструктуризации была закрыта польская студия Metropolis Software, купленная CD Projekt в феврале прошлого года. Разработка шутера They прекращена. ■

Сиквел Dead Space снова под вопросом.

DEAD SPACE 2 ВЫЙДЕТ В 2010-М?

К Хеллоуину информационное агентство Reuters подготовило список самых страшных игр. Среди прочего в статье было сказано: космический ужастик Dead Space 2 выйдет уже в 2010 году. Учитывая, что подготовительная стадия в работе над проектом завершена, в принципе это возможно. Впрочем, издательство Electronic Arts назвало информацию Reuters спекулятивной и указало: анонса Dead Space 2 не было. И кто знает, будет ли. Проект могут закрыть в последний момент. Dead Space: Extraction, версия для Wii, в первую неделю продаж в США привлекла всего 9200 покупателей. Не густо. ■

Мейер опять что-то задумал.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ FACEBOOK

Разработчики и издатели рассматривают социальные сети как новый, перспективный рынок. Не удивительно, что вскоре в Facebook можно будет сыграть… в Civilization.

– Хочу предупредить, мы будем искать бета-тестеров, желающих помочь нам придумать, как можно играть в Civilization по-новому, – сообщил гейм-дизайнер Сид Мейер (Sid Meier). – Мы зовем наш проект Civilization Network. Игра появится в Facebook в будущем году.

Civilization Network будет бесплатным приложением. По словам Мейера, это полноценная многопользовательская игра, в которой семьи сражаются с семьями, а друзья помогают друзьям. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Сэм Рэйми, кинорежиссер

– Я подписался снять фильм, посвященный вселенной Warcraft, и намерен очень бережно относиться к исходному материалу. Сюжет будет напоминать приключение в духе World of Warcraft. Мы выберем локации, персонажей и сюжетные линии (какие именно, еще рано судить) и аккуратно объединим их. Наша задача – рассказать историю противостояния Орды и Альянса, передать дух и мифологию этой игровой вселенной. ■

Unreal 2 вышла еще в 2003 году!

UNREAL ГДЕ-ТО РЯДОМ

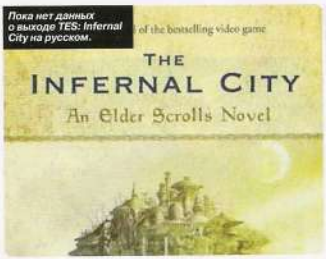
Несколько месяцев назад боссы студии Epic Games рассказали, что серия Unreal Tournament взяла перерыв. Дескать, не до нее сейчас, все силы брошены на Gears of War. Тем удивительнее было на днях наблюдать на форуме Epic Games странный баннер: «It's Unreal. And it's almost here» («Это Unreal. И почти уже здесь»). Тизер привел геймеров в возбуждение. Что уже почти здесь? Новая часть Unreal Tournament? Или, чем черт не шутит, Unreal 3? Так или иначе, баннер был быстро убран с форума. Похоже, кто-то поторопился. ■

ФАКТ

5

ИГРОВЫХ СЕРИЙ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ СУМЕЛИ ВЗЯТЬ ПЛАНКУ В 100 МИЛЛИОНОВ ЭКЗЕМПЛЯРОВ

THE ELDER SCROLLS 5: 200 ЛЕТ СПУСТЯ



Пока нет данных о выходе TES: Infernal City на русском.

За 200 лет во вселенной The Elder Scrolls многое может измениться.

27 ноября в книжных магазинах Америки начали продавать роман The Elder Scrolls: Infernal City. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы догадаться, в какой популярной RPG-вселенной разворачивается действие книги Грега Кийса (Greg Keyes). Но вот чего мы никак не ожидали, так это намеков по поводу The Elder Scrolls 5. На сайтах некоторых книжных магазинов дано следующее описание романа: «В произведении рассказана история, произошедшая спустя 45 лет после событий, отображенных в The Elder Scrolls 4: Oblivion. Роман частично заполняет сюжетную брешь между The Elder Scrolls 4 и следующей игрой в серии, действие которой происходит спустя 200 лет после Oblivion». Эта информация не была ни подтверждена, ни опровергнута студией Bethesda Softworks. Однако слух выглядит вполне достоверным, поскольку авторы книг по мотивам игровых серий частенько выбалтывают секреты. Не совсем понятно лишь, что за проект подразумевается под следующей TES-игрой: The Elder Scrolls 5 или, быть может, онлайновая ролевка, над которой сейчас корпит ZeniMax Online?

Кстати, не можем не передать еще один любопытный слух. Поговаривают, ZeniMax, родительская компания Bethesda Softworks, подумывает о приобретении Valve Software. Интересно, сколько стоят создатели Half-Life и Left 4 Dead? ■

BORDERLANDS В ДЕФИЦИТЕ В США

У Gearbox большие планы на серию Borderlands.

Глава Gearbox так рад успеху Borderlands, что решил отпустить усы.

Шутер Borderlands был темной лошадкой для издательства Take-Two Interactive. С одной стороны, и родитель именитый – студия Gearbox Software, и арт-стиль у игры интересный, и оружия больше, чем можно пожелать. С другой, кто знает, вдруг проект затеряется среди осенних новинок? Так, к примеру, случилось с предыдущей игрой Gearbox – шутером Brothers in Arms: Hell's Highway, продажи которого расстроили издателя. Маркетологам Take-Two так и не удалось просчитать, насколько велик будет спрос на Borderlands. В результате в США образовался дефицит. Геймеры быстро расхватали с прилавков шутер в постапокалиптическом сеттинге, и торговцам пришлось вешать объявления «Borderlands распродана». В Gearbox порадовались продажам и пообещали: все будет улажено в течение нескольких дней, заводы допечатывают тираж. Разработчики также анонсировали первое скачиваемое дополнение к своей игре. The Zombie Island of Dr. Ned выйдет до конца года и будет стоить 10 долларов США. Сюжет прост: доктор Нед своими лекарствами превратил местных жителей в зомби. Чтобы решить «проблему», ему нужна твоя помощь. ■

С ЛИБЕРТИ-СИТИ ПОРА ПРОЩАТЬСЯ

ХОДЯТ СЛУХИ

Верим: Episodes from Liberty появится и на PC!

Эта афиша породила слухи.

Недавно на прилавки магазинов легла Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City, коллекция из двух дополнений к популярной игре, созданных специально для консоли Xbox 360. Впрочем, по слухам, The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony недолго осталось быть эксклюзивами, и в будущем году дополнения появятся и на других игровых платформах. Впрочем, это не главная новость. По мнению многих экспертов, включая именитого аналитика Майкла Пэчтера (Michael Pachter) из компании Wedbush Morgan Securities, следующая игра в серии GTA выйдет уже в конце 2010 года. Эта информация отчасти подтверждена в буклете к Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City. В нем размещен постер вымышленного фильма Liberty City, It's Over. Внизу плаката красуется надпись «Следующая остановка...» и расплывчатый рисунок. Фэны и журналисты, с лупой изучившие картинку, говорят, что, вероятно, действие новой GTA развернется в Лос Сантос, знакомом всем по Grand Theft Auto: San Andreas. Однако никто не исключает и возвращения в знаменитый Вайс Сити.
На постере указано, что фильм выходит в марте. Поговаривают, именно в этом месяце компания Rockstar Games поделится деталями о своей очередной игре. А может, и нет. Кто знает, вдруг мы принимаем желаемое за действительное? ■

BIOWARE НЕ ДЕЛАЕТ JADE EMPIRE 2

Jade Empire доказала: кун-фу и RPG совместимы.

The Old Republic для BioWare важнее, чем Jade Empire 2.

Все еще ждешь сиквел Jade Empire? Забудь, в ближайшие годы игра не появится. Сейчас компания BioWare полностью сосредоточена на Dragon Age, Mass Effect и Star Wars: The Old Republic. Впервые о Jade Empire 2 мы услышали еще в 2005 году. Тогда глава BioWare Рэй Музика (Ray Muzyka) заверил геймеров, что сиквел к кун-фуролевке в планах компании, и намекнул, что игра выйдет на консоли Xbox 360. Спустя пару лет появились слухи о подготовке к началу разработки Jade Empire 2, однако они быстро улеглись. А на днях ведущий дизайнер «Dragon Age: Начало» Майк Лейдло (Mike Laidlaw) ясно дал понять: говорить о сиквеле Jade Empire незачем, потому что говорить не о чем:
– Мы торжественно анонсируем игру, если надумаем ее выпускать. Jade Empire – всеобщая любимица в BioWare. Многие из нас обожают эту игровую вселенную и с удовольствием туда наведались бы вновь. Однако сейчас студия занята Dragon Age и Mass Effect 2. Может быть, позже... Судя по информации на официальном сайте, BioWare разрабатывает еще одну, пока не анонсированную игру. Однако это не Jade Empire 2, а оригинальный проект. ■

FF13 обещает быть крайне прибыльной игрой.

СКРОМНЕЕ НАДО БЫТЬ

Японская компания Square Enix снизила свой прогноз по прибыли на текущий финансовый год. Причем значительно – примерно на 55 миллионов долларов. Причины разные: покупка британского издательства Eidos влетела в копеечку, немаленькими оказались и платежи сокращенным сотрудникам. Вдобавок японский игровой рынок сейчас неважно себя чувствует – игр покупают меньше, чем прежде. Впрочем, даже с учетом снижения прогноза по прибыльности акционеры Square Enix получат прибыль – примерно 95 центов с акции. А в декабре в Японии выходит Final Fantasy 13, и на издательство обрушится денежный ливень... ■

Зомби-апокалипсис не закончится никогда.

VALVE СОТВОРИЛА «ЧУДО»

Дотошные геймеры обнаружили в коде демоверсии шутера Left 4 Dead 2 указания на Miracle Pack и Apocalyptic Pack. Из этого многие сделали вывод: компания Valve Software запланировала как минимум два скачиваемых дополнения для своего зомби-шутера. Однако разработчики быстро развеяли слухи. По их словам, названия Miracle Pack и Apocalyptic Pack ничего не значат. Просто Microsoft требует тестировать игры на предмет совместимости с будущими дополнениями, и Valve дала несуществующим addons красивые имена. Впрочем, это не означает, что DLC для Left 4 Dead 2 не будет. Еще как будет. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Роберт Боулинг, сотрудник студии Infinity Ward

Будет ли Call of Duty: Modern Warfare 2 длиннее первой части? Мы никогда не оговариваем хронометраж игры, когда начинаем разработку. Никто не говорит: «Сделаем кампанию протяженностью 20 часов, потому что именно столько хотят геймеры». Пусть сюжет укажет длину игры. Наша задача, чтобы вы играли и не могли оторваться. И не забывайте про мультиплеер. Да, Modern Warfare 2 очень продолжительная игра. ■

Инфицированные приносят неплохой доход!

CAPCOM ЖИВЕТ ПРИПЕВАЮЧИ

Всего пара хитов могут здорово оздоровить финансовую ситуацию в компании. Так, в издательстве Capcom не могут нарадоваться успехам экшена Resident Evil 5 и многопользовательской ролевой игры Monster Hunter Tri. С апреля по сентябрь доходы компании выросли на 58 процентов по сравнению с аналогичным периодом 2008 года. Resident Evil 5 разошлась по миру 6-миллионным тиражом. Monster Hunter Tri взяла планку в 1 миллион копий в первый же день продаж. Главной неудачей признан экшен Bionic Commando, оказавшийся большим коммерческим провалом. ■

ФАКТ

906

МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ – ОБЪЕМ КИТАЙСКОГО РЫНКА ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ XXI ВЕКА

С Guitar Hero 3 серия достигла пика популярности.

6.3 миллиона копий Halo 2 куплено в США.

Аналитическая компания NPD Group, уже много лет занимающаяся учетом продаж игр, рассказала, какие проекты являются самыми коммерчески успешными в США за последние десять лет. Верхняя строчка занята сборником мини-игр Wii Play, продаваемым вместе с контроллером для Wii и потому пользующимся таким спросом. На втором месте Guitar Hero 3. Игра проникла в 10 миллионов американских домов. Сейчас интерес к серии пошел на спад, и Guitar Hero 5 не светит даже 5-миллионный тираж. На третьем месте – скандальная Grand Theft Auto: San Andreas. Она продолжает оставаться самой кассовой игрой в серии. По миру разошлось свыше 20 миллионов копий.

К сожалению, NPD Group сообщила точные цифры продаж только пяти игр из десяти попавших в чарт. Но, насколько мы знаем из других источников, тиражи проектов, занявших с шестого по десятое место, колеблются в районе 6–7 миллионов экземпляров каждая.

1. Wii Play with Remote (2006)/11.1 млн
2. Guitar Hero 3: Legends of Rock (2007)/10.3 млн
3. Grand Theft Auto: San Andreas (2004)/9.8 млн
4. Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)/8.5 млн
5. Wii Fit with Balance Board (2008)/Wii/7.9 млн
6. Madden NFL 07 (2006)
7. Grand Theft Auto: Vice City (2002)
8. Madden NFL 08 (2007)
9. Call of Duty: World at War (2008)
10. Halo 2 (2004) ■

ПОЧЕМУ ЗАДЕРЖАН ВЫПУСК ALPHA PROTOCOL?

В герое Alpha Protocol есть что-то и от Бонда, и от Борна.

Alpha Protocol не удалось выйти раньше Dragon Age.

Alpha Protocol должна была стать первой «большой» ролевой игрой осени 2009 года. Разработчики из Obsidian Entertainment с радостью отмечали, что их проект выходит раньше «Dragon Age: Начало», и это дает им стратегическое преимущество. Однако напрасно 6 октября – в день премьеры Alpha Protocol – геймеры перебирали коробки в игровых отделах магазинов. Компания Sega перенесла релиз шпионской RPG на весну 2010 года.

По слухам, издателя совершенно не устроил сырой билд Alpha Protocol, предоставленный разработчиками. Официальные комментарии отчасти подтверждают эту версию. Президент Sega of America говорит, что с самого начала компания рассматривала Alpha Protocol как ААА-проект и намерена выпустить игру именно такого качества. Поэтому разработчикам и выделили еще несколько месяцев на доведение билда до ума. Глава Obsidian Фергюс Урюхарт (Feargus Urquhart) сердечно поблагодарил Sega за доверие и перенос дедлайна. Клянется, что весной все будет в шоколаде.

Весьма возможно, задержка выхода Alpha Protocol повлияет на дату релиза Fallout: New Vegas. Игра должна была появиться в 2010 году, но кто теперь знает... ■

NEED FOR SPEED «НАКАТАЛА» 100 МИЛЛИОНОВ

Need for Speed не намерена сходить с дистанции.

Релиз NFS World Online перенесен на конец 2010 года.

Издательство Electronic Arts обзавелось второй серией, чьи продажи перевалили за 100 миллионов экземпляров. В прошлом году эту планку взяла The Sims, в нынешнем – Need for Speed. С 1994 года гоночная серия принесла «электроникам» умопомрачительные 2.7 миллиарда долларов. Издательство поделилось несколькими цифрами, наглядно демонстрирующими успех Need for Speed. Итак, игры серии вышли на 22 языках в более чем 60 странах. Всего на сегодняшний день выпущено 15 частей. NFS-мания охватила 14 игровых платформ, начиная с 3DO и заканчивая PlayStation 3. Если все проданные коробки Need for Speed разложить на земле, будет занята площадь, равная 173 тысячам футбольных полей. 100 миллионов – это больше, чем куплено легковых автомобилей в США с 1994 года.

Самой успешной игрой серии была Need for Speed: Most Wanted, чей тираж по миру 16 миллионов экземпляров. В среднем же, начиная с Need for Speed: Underground и заканчивая Need for Speed: Undercover, новые части серии расходятся по свету довольно стабильным тиражом – около 13 миллионов каждая. Сейчас Electronic Arts пытается вдохнуть новую жизнь в популярный франчайз и надеется в ближайшие годы увеличить продажи. Особые надежды компания связывает с Need for Speed World Online, которая выйдет в конце 2010 года. ■

FALLOUT 3 СОБИРАЕТ «ЗОЛОТЫЕ ДЖОЙСТИКИ»

Fallout 3 продолжает собирать награды.

Call of Duty: World at War почти так же популярна, как Modern Warfare.

В конце октября в отеле Hilton в Лондоне раздавали «Золотые джойстики». Премия Golden Joystick Awards существует с 1982 года. Как и раньше, победителей в 15 категориях определяли сами британские геймеры – путем интернет-голосования. Поскольку новинки в номинации не успели попасть, чемпионами признаны «ветераны». Так, победа в ключевых номинациях досталась Fallout 3. Эта RPG была признана игрой года и лучшей компьютерной игрой. В двух номинациях, включая «Лучший мультиплеер по версии пользователей MSN», взяла верх Call of Duty: World at War. По части саундтрека не нашлось равной Guitar Hero: World Tour. Лучшей онлайновой игрой стал зомби-шутер Left 4 Dead. Издателем года названа компания Activision Blizzard, а британским разработчиком года – студия Jagex, хорошо знакомая многим по браузерной ролевке RuneScape.

Самой ожидаемой игрой, по мнению геймеров, является шутер Call of Duty: Modern Warfare 2. Всего в интернет-голосовании приняли участие 1 миллион 200 тысяч геймеров. Кстати, ежегодно граждане Британии тратят на игры без малого 3 миллиарда фунтов. ■

Mass Effect 2 выходит одновременно на двух консолях.

ОТВЕТНЫЙ УДАР ШЕПАРДА

Когда Mass Effect 2 была официально анонсирована в феврале, издатель в качестве даты релиза указал «начало 2010 года». Как шутят многие разработчики, обычно это значит март, а то и апрель. Однако Mass Effect 2 – исключение. Как стало известно, ролевая игра от BioWare выйдет 26 января в Америке и 29-го – в Европе. На PC и Xbox 360 одновременно. Тем, кто оформит предзаказ, обещаны внутриигровые бонусы: оружие и броня. Издатель сравнивает Mass Effect 2 с классическим фильмом «Империя наносит ответный удар» и предупреждает: ни один фэн RPG не имеет права пропустить эту игру. ■

Сесил снова в игре.

BROKEN SWORD 5? ВРЯД ЛИ

Создатель серии Broken Sword Чарльз Сесил (Charles Cecil) на выставке Eurogamer Expo в английском городе Лидсе рассказал, что снова работает над игрой. Причем за артчасть проекта отвечает известный комиксист Дэйв Гиббонс (Dave Gibbons). Много лет назад пара уже работала вместе над квестом Beneath a Steel Sky.

– Проект еще настолько сырой, что мне не разрешено говорить о нем, – заявил Сесил. – Все, что я могу рассказать: в команде со мной Дэйв Гиббонс, и мы делаем новую адвенчуру. У нас полно идей, но мы еще не определились с ключевой. Я люблю сочинять квесты и намерен заниматься этим и в будущем. ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США/
СЕНТЯБРЬ 2009 ГОДА

20–26 СЕНТЯБРЯ

Название игры	Издатель
1. Aion	NCsoft
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Champions Online	Atari
4. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
5. Aion Collector's Edition	NCsoft
6. Mumbo Jumbo Assortment	Mumbo Jumbo
7. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
9. Reel Deal Slots Treasures of the Far East	Phantom EFX
10. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
11. Spore	Electronic Arts
12. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
13. StarCraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
14. Zuma's Revenge	PopCap
15. World Of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard Entertainment
16. Batman: Arkham Asylum	Square Enix
17. Reel Deal Slots Adventure	Phantom EFX
18. Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Her Interactive
19. Civilization 4: Complete Edition	Take-Two Interactive
20. The Sims 2 University Life Collection	Electronic Arts

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/
ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

11–17 ОКТЯБРЯ

Название игры	Издатель
1. Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Championship Manager 2010	Eidos
4. Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda Softworks
5. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
6. Aion	NCsoft
7. Empire: Total War	Sega
8. Risen	Deep Silver
9. FIFA 10	Electronic Arts
10. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ

18–24 ОКТЯБРЯ

1. The Sims 3	Electronic Arts
2. Pro Evolution Soccer 2010	Konami
3. Championship Manager 2010	Eidos
4. Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters
5. Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda Softworks
6. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
7. Empire: Total War	Sega
8. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
9. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
10. Aion	NCsoft

Наконец-то из США пришел сводный рейтинг продаж за месяц. Правда, этот месяц – сентябрь, но все равно интересно. Американский игровой рынок не склонен к резким изменениям, и то, что было популярно в начале осени, скорее всего, не утратит актуальности к Рождеству.

Похоже, за океаном на компьютере играют только в два типа игр: онлайновые и казуалки. Высок спрос на Aion (сразу в двух версиях: стандартной и коллекционной), Champions Online, World of Warcraft со всеми дополнениями. Мне вот любопытно, года через три MMORPG обоснуются на консолях, и что тогда? На PC станут играть лишь в Zuma's Revenge, Mumbo Jumbo Assortment и Reel Deal Slots Adventure? Надеюсь, что нет.

В Англии хорошо встретили милитари-шутер Operation Flashpoint: Dragon Rising от Codemasters. Оно и понятно: британцы всегда охотно берут игры местных производителей. Но не брезгуют и «привозным» товаром. Так, Pro Evolution Soccer 2010 показала, что еще в состоянии тягаться с FIFA 10. В последние годы издательство Electronic Arts заметно улучшило свою серию футбольных симуляторов, но Konami не намерена сдаваться без боя.

Неплохо в Англии продаются и ролевые игры. Risen от создателей «Готики» провел в TOP10 три недели, что для немецкой игры очень неплохо. Снова вернулась в чарт Fallout 3, которую теперь продают вместе со всеми дополнениями и по щадящей цене. Если вдруг пропустил этот ролевой хит, скорее приобщайся!

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

НОЯБРЬ 2009 ГОДА – ЯНВАРЬ 2010 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Aliens vs. Predator	Action	Февраль 2010
Assassin's Creed 2	**Action**	**I квартал 2010**
Avatar: The Game	Action	1 декабря 2009
BioShock 2	**FPS**	**9 февраля 2010**
Blur	Racing	I квартал 2010
Colin McRae: DiRT 2	**Racing**	**1 декабря 2009**
Dark Void	Action	12 января 2010
Dead Rising 2	**Action**	**I квартал 2010**
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	5 января 2010
Elemental: War of Magic	Strategy	Февраль 2010
EverQuest: Underfoot	MMORPG	15 декабря 2009
Guitar Hero World Tour	Music	Декабрь 2009
Hearts of Iron: Arsenal of Democracy	Strategy	17 декабря 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	IV квартал 2009
Just Cause 2	Action	I квартал 2010
LEGO Harry Potter: Years 1–4	Action	Январь 2010
Lost Planet 2	Action	I квартал 2010
Making History 2: The War of the World	Strategy	12 февраля 2010
Mass Effect 2	**RPG**	**26 января 2010**
Napoleon: Total War	**Strategy**	**Февраль 2010**
Prison Break: The Videogame	Action	16 февраля 2010
Rogue Warrior	FPS	IV квартал 2009
Runaway: A Twist of Fate	Adventure	IV квартал 2009
R.U.S.E.	Strategy	I квартал 2010
Serious Sam HD	FPS	IV квартал 2009
Silent Hunter 5	Simulation	I квартал 2010
Sins of a Solar Empire: Diplomacy	Strategy	9 февраля 2010
SpellForce 2 – Faith in Destiny	Strategy/RPG	Зима 2009
Split/Second	Racing	I квартал 2010
Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition	Action	IV квартал 2009
The Saboteur	Action	8 декабря 2009
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	**Action**	**23 февраля 2010**
Two Worlds 2	RPG	Февраль 2010
Windchaser: Guilds of Glory	Strategy	8 декабря 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

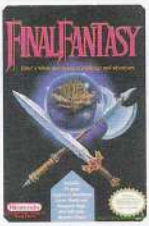
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2009
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	IV квартал 2009
COLLAPSE: Ярость	CREOTEAM	Бука	Action	IV квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	IV квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2009
Insane 2	Targem Games	GFI/Руссобит-М	Racing	I квартал 2010
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2010
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	IV квартал 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	I квартал 2010
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	II квартал 2010
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	SoftLab-Nsk	1С	Simulation	27 ноября 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1С	Strategy	Декабрь 2009
Князь 3: Новая династия	1С	1С	RPG	IV квартал 2009
КрАЗ	1С-Avalon	1С	Racing	Декабрь 2009
Метро 2033	4A-Games	Акелла	FPS	I квартал 2010
Морской охотник: Южный гамбит	Акелла	Акелла	Simulation	V квартал 2009
Патриот	Орион	Руссобит-М	FPS	IV квартал 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	IV квартал 2009
Приключения капитана Блада	1С: Морской Волк	1С	Action/RPG	2010
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	IV квартал 2009

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В ДЕКАБРЕ 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1 **НЕ БОЙСЯ ЗАПАЧКАТЬСЯ** С небольшим опозданием по сравнению с консольными сестренками PC-версия гоночного симулятора Colin McRae: Dirt 2 прибывает в магазины.	2	3 **ВРЕМЯ ИГРЫ** 15 лет назад компания Sony выпустила в Японии приставку PlayStation, навсегда изменившую игровую индустрию.			6
7	8 **ПАРТИЗАНУ НА ЗАМЕТКУ** Выходит экшен The Saboteur, последняя игра Electronic Arts в 2009 году. Всем членам Сопротивления обязательна к покупке.				12 **ЗАБЫТЫЙ КУЛЬТ** Десять лет назад увидела свет ролевая игра Planescape: Torment. Несмотря на низкие продажи, эта RPG обрела культовый статус.	13
	16 **КРУЧЕ «ТИТАНИКА»?** В кинотеатрах начнут показывать «Аватар», новый фильм режиссера «Титаника» и «Терминатора» Джеймса Кэмерона. Игра по мотивам в магазинах на две недели раньше.	17	18 **ПЕРВАЯ ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ** В 1987 году в Японии вышла первая игра знаменитой ролевой серии Final Fantasy. Эта игра спасла от банкротства компанию Square.			20 **ЕА АТАКУЕТ** В этот день в 2004 году издательство Electronic Arts купило около 20 процентов акций своего конкурента – компании Ubisoft. Французы расценили это как акт агрессии.
21			25			
28	29	30	31			

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Звуковые эффекты для Batman: Arkham Asylum записывались в самых разных местах при помощи самых неожиданных предметов. Так, шум вентиляции лечебницы на самом деле гул холодильника в доме звукорежиссера. А за безумных пациентов голосила вся команда разработчиков. ■

2

10 квадратных километров Марса – площадь «игрового поля» в шутере Red Faction: Guerrilla. Разработчики из Volition беспокоились, что этого будет мало и геймеры сравняют все с землей в течение первого часа. К счастью, разум оказался сильнее жажды разрушения. ■

3

Для экшена Ghostbusters: The Video Game записано 9964 строчки диалогов. Количество звуковых эффектов, использованных в игре, – 3961. Для персонажей создано 2605 уникальных анимаций. ■

4

По оценкам экспертов, 12 тысяч сотрудников корпорации Microsoft стали миллионерами со времени основания компании в 1975 году. Одним из этих счастливчиков является глава студии Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell), вложивший заработанные деньги в разработку шутера Half-Life. ■

5

Прихвостни в экшене Overlord 2 носят имена сотрудников Triumph Studios. Как шутят сами разработчики (а может, они и серьезны), в ходе создания и тестирования игры пострадало свыше миллиона миньонов. ■

6

Street Fighter 2 стала первым файтингом с комбо-атаками. Однако это не нововведение, придуманное разработчиками, а... результат программной ошибки. Комбо так понравились геймерам, что вскоре стали традицией в файтингах. ■

7

В британской студии Rocksteady трудятся люди 14 национальностей! При этом большинство из них болеют за футбольную команду «Арсенал». В экшене Batman: Arkham Asylum ты можешь найти обрывки фотографий сотрудников Rocksteady, снятых на корпоративных вечеринках. ■

8

2007 год оказался «годом большого рывка» для мировой игровой индустрии. Продажи игр и консолей только в США выросли на 43 (!) процента и составили почти 18 миллиардов долларов. ■

9

Уже несколько лет подряд в США проходит Studio Rumble – турнир по Team Fortress 2, в котором участвуют только разработчики. В прошлом году соревновались 16 команд, включая Blizzard, Monolith, BioWare, Gearbox и, конечно же, Valve Software. Что любопытно, создатели TF2 не сумели победить. ■

10

В ходе разработки экшена Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes у сотрудников Krome Studios родилось 13 детей! Шестеро сотрудников Rocksteady Studios стали отцами за время создания Batman: Arkham Asylum. ■

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ СВОДКИ СО ВСЕХ УГОЛКОВ ЗЕМЛИ

1

SUGAR LAND, ТЕХАС, США

После выпуска долгостроя Section 8 студия TimeGate Studios приходит в себя и набирает силы для создания неанонсированной MMO. Для разработки онлайновых миров требуется немало народа, и TimeGate упорно ищет лучшие кадры индустрии во всем мире.

Sugar Land является третьим по уровню жизни городом в Штатах, а также входит в пятерку самых безопасных, по статистике ФБР. Помимо этого, в пределах городской черты находится свыше трех тысяч ресторанов.

2

САНТА-КЛАРА, КАЛИФОРНИЯ, США

Namco Bandai объявила о готовности перевернуть мир шутеров с ног на голову в буквальном смысле. Компания издаст экшен Inversion от Saber Interactive. В этой необычной игре тебе предстоит побывать в перевернутом мире гравитационных аномалий.

Saber Interactive – наша, родная студия-разработчик, офис которой находится в Санкт-Петербурге. Стала известна геймерам после выпуска TimeShift.

3

ЦЮРИХ, ШВЕЙЦАРИЯ

Компания с амбициозным названием GIANTS Software делает, пожалуй, лучшие в мире… аграрные симуляторы! Да так рьяно, что ее Farming Simulator в определенных кругах пользуется уважением и популярностью.

Интересно, что свои игры «гиганты» делают на собственном движке. Купить GIANTS Game Engine может кто угодно – стоимость лицензии составляет всего сто восемьдесят пять евро при условии некоммерческого использования.

4

ЛИОН, ФРАНЦИЯ

Талантливой Arkane Studios исполнилось десять лет, что по меркам бурно растущей игровой индустрии очень солидный возраст. Сегодня коллектив студии насчитывает 60 человек в двух офисах компании: в Лионе и Техасе, США.

Arkane Studios известна в первую очередь своими ролевыми играми – Dark Messiah of Might & Magic и Arx Fatalis, которые стали культовыми в узких кругах фанатов, но до шедевров мирового уровня обеим не хватило совсем немного.

5

ГЛАЗГО, ШОТЛАНДИЯ

В Шотландии не только делают сериал GTA, но и создают потрясающие CG-ролики. Название студии Axis Productions Limited мало что тебе скажет, но ты наверняка видел потрясающие заставки из Brink, Mass Effect 2, Operation Flashpoint 2 – это все их рук дело.

Когда-то, в середине 90-х, на заре развития компакт-дисков, наличие красивых компьютерных видеороликов считалось одним из ключевых достоинств игры.

6

СЮРРЕЙ, АНГЛИЯ

Компании Slitherine Strategies не дают покоя лавры их соотечественников из Creative Assembly. И если CA делает лучшие в мире исторические стратегии в реальном времени, то Slitherine заняла нишу обучающих продуктов. Совместно с BBC компания готовит к выпуску BBC Battlefield Academy, а с каналом History – эпическую Great Battles Medieval, в которой можно увидеть младшего брата Total War Medieval 2.

Удивительно, но костяк Slitherine может дать фору многим разработчикам. В состав студии входят люди, поработавшие в свое время над такими играми, как Dune, Dune Emperor, Red Alert, Deus Ex, Urban Chaos и серия Harry Potter.

7

КАИР, ЕГИПЕТ

Под палящим солнцем и вечными пирамидами живет и здравствует крупнейший разработчик игр на Среднем Востоке – Timeline Interactive. Студия успешно работает с Epic Games, Sony и Microsoft и отличается очень высокой конкурентоспособностью даже на европейском рынке.

На Дальнем и Ближнем Востоке игровые студии вообще можно пересчитать по пальцам, а уж те, о которых знают отечественные геймеры... Пожалуй, только Taleworlds с Mount & Blade удалось своим талантом и трудолюбием завоевать себе мировое имя.

8

ДУБАЙ, ОАЭ

Дубай и в целом ОАЭ вскоре могут стать одним из наиболее развивающихся регионов. Глава Eidos Ян Ливингстон (Ian Livingstone) всерьез полагает, что за этим рынком будущее, а Epic Games уже налаживает контакты с потенциальными партнерами. И хотя в настоящее время серьезных игровых студий в ОАЭ нет, все может очень скоро измениться.

Арабские шейхи давно стали влиятельными игроками в мировой экономике, скупая и английскую недвижимость, и футбольные клубы и даже финансируя кинофильмы. К компьютерным играм все же они присматриваются пока с опаской.

9

МОСКВА, РОССИЯ

Во внутренней студии крупнейшего российского издателя 1С подходит к концу разработка «Князя 3» – продолжения отечественного сериала, начатого еще в конце 90-х. В третьей части разработчики обещают сохранить дух оригинала и старинных славянских легенд, но перейти в полноценное 3D и избавиться от детских болезней первых частей.

Внутренняя студия-разработчик 1С известна такими ключевыми проектами, как «Вторая мировая» и «Санитары подземелий». В настоящее время команда работает над новыми неанонсированными играми.

10

ОКЛЕНД, НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ

В пригороде солнечного Окленда идет работа над онлайновым FPS под рабочим названием Hybrid. Binary Star, компания-разработчик, обещает показать нам столкновение землян с пришельцами на собственном технологическом движке и с рядом свежих идей.

В IT-сфере Новая Зеландия известна студией визуальных эффектов Weta Digital, одной из наиболее технологичных на данный момент в мире («Кинг Конг», «Район № 9»).

Автор:
Максим Михеенко

Интервью СО СТУДИЕЙ FROZENBYTE, АВТОРАМИ TRINE

ВЕЛИКИЙ ФИНСКИЙ ОПЛОТ НЕЗАВИСИМОСТИ

Пока Trine находилась в разработке, мало кто ждал ее с нетерпением. Слишком уж малоизвестна была студия-разработчик, да и сама игра не предполагала «свержения основ». Казалось бы, перед нами еще один проходной проект. На самом деле сразу после выхода игры разработчики, что называется, проснулись знаменитыми! Trine, созданная маленькой независимой студией из Хельсинки, сумела очаровать многих наших читателей и редакторов, сорвав пару дедлайнов и полдюжины свиданий. Мы решили выяснить секрет мастерства финнов и взяли интервью у Лаури Хювяринена (Lauri Hyvarinen), дизайнера Trine и генерального директора студии Frozenbyte.

? Какая атмосфера сейчас в студии? Ваш последний проект получил прекрасные отзывы от критиков и геймеров во всем мире, в том числе в России. Расскажите, чем сейчас занимается ваша команда.

Лаури: Чувства переполняют нас! Мы очень рады теплому приему Trine во всем мире, и, несомненно, его успех уже помог нам в разработке следующего проекта. Конечно, не все было так безоблачно, как хотелось бы. Все-таки были проблемы с релизом на PSN и с датой официального выхода игры в России, но в целом прямо сейчас мы счастливые и вдохновленные!

? Оставаться независимым разработчиком и при этом выпускать хиты в современной игровой индустрии с ее огромными бюджетами и хищными нравами – та еще задачка. Как вам это удается?

Лаури: Мы всегда ставили независимость и сохранение прав на интеллектуальную собственность превыше всего, и порой действительно было крайне тяжело. Но если ты трудолюбив и у тебя сильная воля, все возможно. А сейчас, после выхода Trine, это стало гораздо легче, потому что игра оказалась очень успешной. Я думаю, что именно создание хороших игр – единственный способ оставаться независимым в долгосрочной перспективе. Очень часто жизнь компании зависит от успеха каждой ее игры.

? Приподнимите, пожалуйста, завесу тайны, скрывающую ваши нынешние проекты. Что нового мы увидим от Frozenbyte?

Лаури: Нашей следующей игрой будет проект для Nintendo DS – очень амбициозный, новый взгляд сразу на несколько жанров. Наряду с ним мы работаем и над бо-

Финский язык – один из самых сложных! Причем в самой стране целых два официальных языка: финский и шведский, в большинство финнов еще и свободно говорят на английском.

Хельсинки днем. На улицах северных городов действительно можно встретить оленей, а также практически ручных зайцев.

Nokia – самый узнаваемый финский бренд в мире, ее телефоны продаются в 150 странах. Корпорация приносит свыше 40 процентов доходов в казну и активно участвует в жизни игровой индустрии. Интересно, что раньше компания выпускала шины, резиновую обувь и кабели.

Студия Frozenbyte, подарившая нам Trine. Светлые лица независимого финского разработчика.

лее крупной разработкой, о которой пока рано говорить. Также в будущем, возможно, увидим продолжение Trine...

? Что можете сказать о российской игровой индустрии? Сталкивались с нашими реалиями?

Лаури: Мы много знаем о деловой стороне игрового бизнеса в России, потому что активно сотрудничаем с российскими издательствами, и они рассказывают о том, как у вас обстоят дела. Но мы так же знаем и о ваших играх – в первую очередь о громких хитах и некоторых более мелких играх, которые «прорвались» на западный рынок. «Ил-2 Штурмовик» и Silent Storm пользовались большим успехом в нашем офисе! А наш директор по развитию бизнеса с любовью вспоминает «Аллоды: Печать тайны», которая была первой игрой от Nival Interactive (это, друзья, между прочим, 1998 год! – Прим. редакции). Одним словом, мы знаем, что немало классных игр создается в России.

? Сколько человек сейчас составляет Frozenbyte? Чем вы занимаетесь в свободное время?

Лаури: Костяк нашей команды – 18 человек, но сейчас мы выросли уже до 23 сотрудников. Мы пользуемся аутсорсингом, но львиную долю всей работы выполняем исключительно в студии. В свободное время, пожалуй, пьем немного пива и играем в разные карточные игры, а порой даже в консольные хиты.

? В чем, как вы считаете, национальная особенность финнов в игровой индустрии? Мы знаем, что в Финляндии расположено немало прекрасных студий: Remedy Entertainment (Max Payne, Alan Wake), Bugbear (FlatOut), Nitro Games (Ост-Индская компания), Recoil Games (Earth No More).

Лаури: Финляндия сегодня – страна высоких технологий. И игровым студиям так или иначе надо этому соответствовать. А вот что может быть действительно нашей национальной особенностью, так это то, что мы не сдаемся без боя. Многие студии, включая нашу, нередко переживали трудные времена, выпускали неудачные проекты и т.п., но это не заставило нас отказаться от наших планов. Также качество финских игр обычно очень высокое. На мой взгляд, у людей здесь настоящая страсть разрабатывать игры, что, разумеется, и дает в итоге отличные результаты!

? Расскажите, пожалуйста, как живется в Финляндии сегодня. Мы знаем только, что вы делаете качественные мобильные телефоны и производите прекрасный сыр.

Лаури: Финляндия в XXI веке – очень технологичная страна, где мобильных теле-

Местный рынок. Национальная денежная валюта Финляндии – евро.

Финны – большие патриоты своей страны. Они доверяют национальным производителям больше, чем зарубежным.

Средняя оценка Trine в мировой прессе – 80 процентов. Игра занимает крепкое 22-е место по общему рейтингу в списке игр, вышедших на PC в этом году.

ФИНЛЯНДИЯ СЕГОДНЯ – СТРАНА ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ. И ИГРОВЫМ СТУДИЯМ ТАК ИЛИ ИНАЧЕ НАДО ЭТОМУ СООТВЕТСТВОВАТЬ. МНОГИЕ СТУДИИ, И НАША В ТОМ ЧИСЛЕ, ПЕРЕЖИВАЛИ ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА, НО ЭТО НЕ ЗАСТАВИЛО НАС ОТКАЗАТЬСЯ ОТ НАШИХ ПЛАНОВ.

фонов больше, чем людей. Если говорить об игровой индустрии, то она достаточно внушительная, учитывая, что население нашей страны всего 5.3 миллиона человек! Игры становятся все более значимыми в обществе, им начинают уделять немалое внимание серьезные СМИ. Вот, скажем, совсем недавно о Trine написали в крупнейшем журнале об автомобилях и о технологиях. Ах, да, не говорите никому, но наш директор по развитию бизнеса все еще использует старушку Nokia N-Gage как свой мобильный телефон (к его чести, он так ни разу и не запустил на ней игры). А мы тут с вами говорим о новейших технологиях!

? Интересно ваше мнение о будущем игровой индустрии. Что нас ждет через 5–7 лет? Станет ли наша индустрия, как предсказывают аналитики, новым Голливудом с рядом крупных издательств или еще останется место под солнцем для смелых независимых разработчиков? Говорят, все маленькие студии вскоре уйдут на iPhone и в казуальные игры?

Лаури: Думаю, предложения XBLA and PSN (онлайновых сервисов Microsoft и Sony соответственно) выглядят очень заманчиво для независимых разработчиков, и там в скором времени мы увидим огромное количество качественных и необычных игр! И даже игры-блокбастеры потихоньку будут двигаться в сторону цифровой дистрибуции. Впрочем, уверен, что розничная торговля и коробочные версии игр останутся важными на многие годы! Сиквелы будут крайне необходимы в первую очередь для издателей (с финансовой точки зрения). Лично я надеюсь, что на рынок не выйдет слишком много мелких «однодолларовых» игр, потому что мне по душе более масштабные игровые творения. Я хотел бы видеть, чтобы игры в духе нашей Trine стали более популярны. Увлекательное развлечение высшего качества на 5–10 часов и по адекватной цене – вот что мне по душе!

? Спасибо! С нетерпением будем ждать новых необычных игр от вашей студии. ■

Автор:
Святослав Торик

ПОСЛЕДНЕЕ ПРАВИЛО «БОЙЦОВСКОГО КЛУБА»

Мы стоим у входа в офис «Геймлэнда». Саша Каныгин неодобрительно смотрит, как я затягиваюсь сигаретой. Только что я раскрыл ему суть задуманной статьи.

– Неплохо, но... мы не пишем про браузерки. Сам понимаешь, опубликуем статью про одну игрушку – начнут обижаться другие: мол, почему про нас не пишете.

– Это не про браузерки, Саш. Это про жизнь. Ты можешь поверить, что семь лет назад один умник и один программист, познакомившиеся в интернете, смогли перевернуть Рунет? Они написали простенькую игрушку на уровне тетриса, в которую уже через год играли крутые бизнесмены, поп-певцы и дети министров. Ты можешь представить себе начальную мощность этого взрыва, благодаря которому через два года индустрия браузерок в Рос-

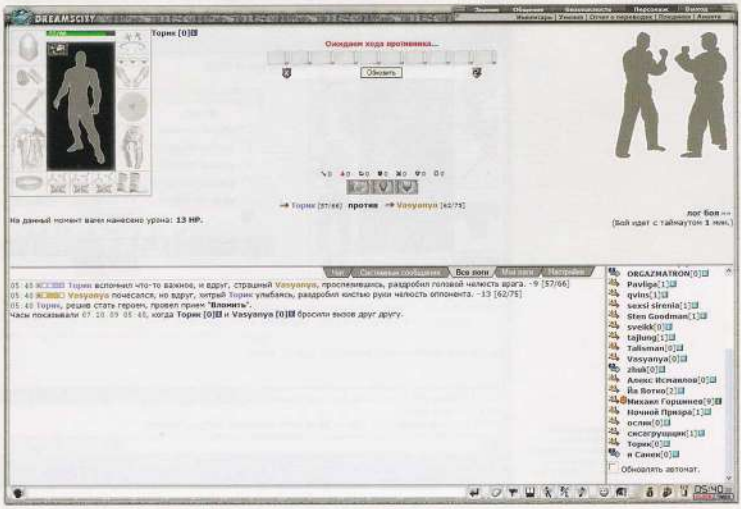
ПЕРВОЕ ПРАВИЛО «БОЙЦОВСКОГО КЛУБА»: РАЗРАБОТЧИКИ НИКОГДА НЕ РЕКЛАМИРОВАЛИ СВОЕ ДЕТИЩЕ.

сии встала наравне с индустрией клиентских игр, а через три – перегнала ее по деньгам?
– Понял тебя. Пиши.

Первое правило «Бойцовского клуба»... Разработчики никогда не рекламировали свое детище. Один-единственный раз они позволили себе выложить ссылку в специальном разделе «Наши творения» на том же программистском форуме, где и познакомились. Всю рекламу сделали за них. Сотни, а потом и тысячи игроков рассказывали друзьям и знакомым про удивительную игру, для которой нужен только доступ в интернет да браузер. Форумы, чаты, «аська» – отовсюду могло прийти вполне ожидаемое: «А ты играешь в "БК"?» Вскоре зарегистрироваться в «Бойцовском клубе» стало так же модно, как завести свой ЖЖ. Да что там, намного моднее. Журналисты тоже внесли свой вклад. Я лично написал пару статей про «БК» в «Страну игр», мои коллеги, начитавшись восторженных отзывов, не отставали. Люди шли в «БК» нескончаемым потоком, большинство оставалось там на год, два, три... Некоторые и по сию пору не вылезают.

Но как?! Почему?! Что такого особенного в этой игре? С какой стати нормальные с виду люди тратили драгоценное время и не менее драгоценный трафик? В Москве на тот момент отсутствовал даже

Вот этим силуэтам – слева и справа – скоро восемь лет стукнет.



В первые годы от желающих сразиться отбою не было. Мало кто был вынужден ждать дольше чем полминуты. А сейчас бойцов днем с огнем не сыскать.

ADSL, не говоря уже о безлимитном интернете. Каждый мегабайт был на счету и стоил порой дороже нынешней GPRS-связи! Так почему?..

В основе успеха четыре составляющие: доступность, контингент, социализация и воображение.

ВСЕХ С ПРИВЕТОМ В ЭТОМ ЧАТЕ

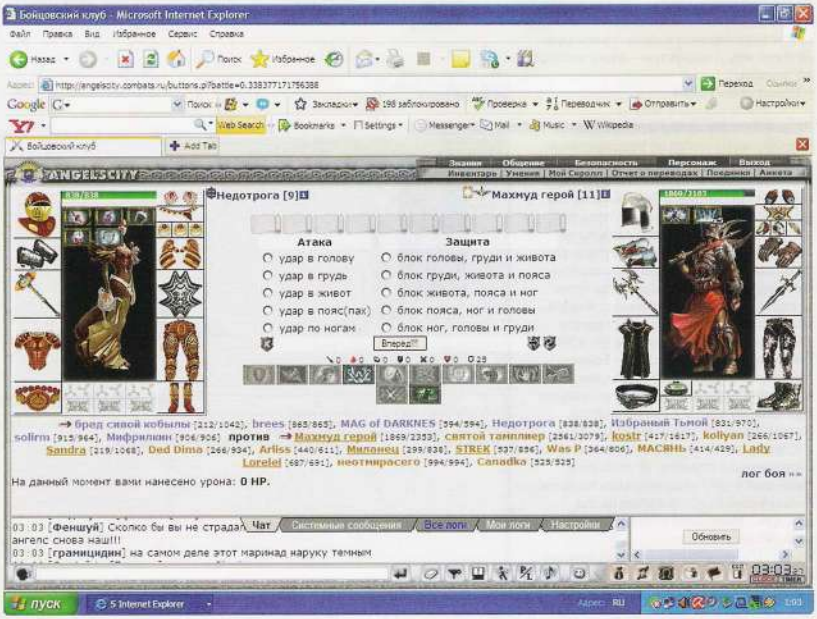
Рэнди: Ты сидишь за компьютером все выходные. Может, тебе стоит пойти на улицу и пообщаться с друзьями?

Стэн: Я уже общаюсь, идиот. Я играю в MMORPG с людьми со всего света и получаю опыт со своей группой, используя голосовой чат!

South Park, эпизод 147 – Make Love, Not Warcraft

Первый аспект объясняется просто: до этого в Рунете не было такого простого ММО-решения. Все, что требовалось в случае с «БК», – это открыть браузер и ввести combats.ru. Еще один клик – и ты в игре. Не надо запускать никаких приложений, скачивать гигабайты файлов, настраивать видео, аудио, интерфейс – у тебя было все и сразу. Да, примитивно, но казуалки, чей расцвет начался годами позже, были не сложнее, а собираемая ими аудитория ничуть не меньше. Все гениальное и впрямь просто.

Второй пункт проистекает из первого. Не нужно быть фанатом компьютерных игр, чтобы открыть сайт, придумать логин с паролем и освоить элементарные правила. В «БК» играли все: от бомжей (говорят, жил один такой в каморке у своего знакомого администратора игрового клуба) до сильных мира сего. Студент, махнув рукой на сессию, с увлечением мутузил владельца суши-бара; редактор крупного новостного агентства тщательно продумывал каждый ход в бою с торговцем автомобилями. Да что там – я лично наблюдал битву работ-



На высоком уровне и бои посерьезнее. Слева игрок в «игровом» комплекте, справа – в «реальном» стоимостью около 40 тысяч евро.

Околоигровые сервисы до сих пор востребованы и популярны. Каждый третий игрок, достигший пятого уровня, регулярно посещает клановые сайты.

ника одного оператора мобильной связи с коллегой из конкурирующей конторы. Это было удивительно!

Третий нюанс – «Бойцовский клуб» не просто объединил самых разных людей. Он сумел их еще и удержать. До того рунетчики бесцельно шатались по Всемирной сети, читали новости и анекдоты, сидели в тематических чатах и форумах, общались с иностранцами, «гоняли» по локальной сети в «контру» или NFS. «БК» раздвинул границы: ты не только общался с людьми, ты еще и играл. Или наоборот: не только играл, но и чатился. И совсем неважно, об игре вы говорите или нет. Обсуждать компьютеры с азотным охлаждением или технологии выращивания парниковых огурцов не возбраняется. Главное – ты пишешь, тебе тут же отвечают. Не понравилось молчание в одной чат-комнате – идешь в другую. Или вообще открываешь форум «БК», пишешь гневный топик: мол, народ, почему молчим в три часа ночи? И через две минуты получаешь ответ: «Я не молчу, что такое?» Так начинались обсуждения длиной в сотни комментариев. Один топик мог собрать тысячи осмысленных сообщений – соперничать с ним мог бы разве что блог Дмитрия Медведева. О, прошу прощения, Владимира Путина. Все-таки это был 2002 год, когда вся аудитория Рунета составляла менее 5 миллионов человек!

Четвертый принцип гармонично дополнял все остальные: человеку с его абстрактным мышлением свойственно фантазировать. Говорят, с появлением кинематографа воображение потеряло смысл: ты и так все видишь на экране, додумывать нечего. Потом то же самое говорили про цветное, звуковое, трехмерное кино... Появились красивые компьютерные игры – тут доморощенные философы вообще в осадок выпали. Правда, у них оставалось последнее прибежище: текстовые онлайновые игры с ASCII-графикой, так называемые Multi-User Dimensions или Multi-User Dungeons. Но с выходом и обретением популярности Ultima Online фантазеры вновь повесили носы: теперь воображать стало совсем нечего.

«Бойцовский клуб» стал своего рода откатом обратно. Это был мир, состоящий из нескольких gif-картинок и множества людей, встретившихся в одном виртуальном пространстве. Помнишь «Лабиринт отражений» Лукьяненко? Идея романа заключена в том, что на экране есть лишь забавная цветная палитра, но при помощи аппаратуры мозг сам дорисовывает все, что ты хочешь себе представить. То же самое и с «БК» – в своем воображении ты

сам дорисовывал все, что хотел. Ты был не просто черно-белой картинкой посреди бесстрастных цифр, но крепким воином, вертким разбойником, сильным варваром – да кем угодно. А пользователь с ником «Амазоночка» – прекрасной принцессой, которую только что в чате назвал дурой какой-то Вася Пупкин. Ну-ка, где мое заклинание нападения?..

ФОРМУЛА ПОБЕДЫ: ЧЕТЫРЕ НА ЧЕТЫРЕ

Я говорю, четвертое правило – схватки проходят одна за другой.

Чак Паланик, «Бойцовский клуб»

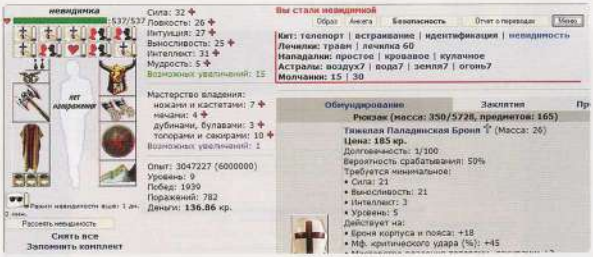
Кстати о драках. Концепция проста, как детсадовская игра «камень – ножницы – бумага»: игрок начинает бой против одного или нескольких противников. Каждый ход нужно выбрать область удара и область защиты (по четыре штуки). Выиграть можно, лишь угадав незащищенную область противника и его же направление удара. У меня «бумага», у тебя «камень» – ты проиграл. Случайность? Да. Но не забывай, в «БК» играли тысячи самых разных людей. Первое, что сделали программисты, – написали анализатор ударов. Этот простой, но гениальный скрипт «смотрел» предыдущие бои твоего соперника и вычислял его самые «популярные» удары и блоки. Многие верили в систему, не всегда осознавая, что и сами ей подчиняются. Это был азарт. Тот самый азарт, из-за которого люди ежечасно расстаются с миллионами в заведениях с яркими неоновыми вывесками где-то в штате Невада, США. Разница заключалась в том, что в браузере ты не терял ничего. Ну в крайнем

Раньше форумов было всего ничего: общий, творчество, тьма да свет. Сейчас их порядка двух десятков.

ПО НАШИМ ДАННЫМ, ТАКОГО РЫНКА БРАУЗЕРНЫХ ИГР, КАК В РОССИИ, НИГДЕ В МИРЕ БОЛЬШЕ НЕТ. И, КАК СЛЕДСТВИЕ, КАЧЕСТВО БРАУЗЕРНЫХ ИГР В РОССИИ САМОЕ ВЫСОКОЕ. ЗА ЭТИ ДВА ФАКТА МЫ ДОЛЖНЫ СКАЗАТЬ «БОЙЦОВСКОМУ КЛУБУ» БОЛЬШОЕ СПАСИБО: ИМЕННО ОН СФОРМИРОВАЛ БАЗОВУЮ АУДИТОРИЮ И МОДУ НА ТАКИЕ ИГРЫ.

АЛИСА ЧУМАЧЕНКО, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО МАРКЕТИНГУ И РЕКЛАМЕ ASTRUM ONLINE ENTERTAINMENT

Почти все эти персонажи имеют вполне реальных хозяев. Однако некоторые из них – боты, используемые для достижения победы не совсем честным путем.



Панель одного из главных читеров-программистов, сумевшего обойти некоторые ограничения «Войцовского клуба». В стандартном интерфейсе панели быстрого вызова заклинаний на тот момент не было.

случае – хорошее настроение. А приобретал – поистине много!

Открываешь заявки на бой, дерешься, получаешь уровень, прикидываешь, что прокачивать. В ожидании восстановления здоровья и хорошего противника общаешься. Даже если убрать чат, в перерывах между боями было чем заняться. Шопингом, например: посмотреть, почем новенький нож предлагает государственный магазин и сколько другие игроки хотят за ту же финку (ну, слегка подержанную) в комиссионке. Можно было зайти на сайт какого-нибудь клана, почитать свежие новости и тут же, вернувшись в игру, обсудить их с единомышленниками. Врожденная способность к бесцельным действиям многократно усиливалась игровыми возможностями. Это был клуб по интересам, любительский кружок прожигателей жизни.

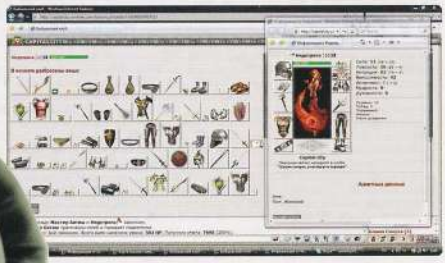
Клево, скажешь ты, супер. Игра воображения с примитивным геймплеем плюс чат с форумом для тех, кому есть куда девать время. Но ведь ты, автор, сам сказал: к тому моменту уже были и MUD с низкими требованиями к рукастости пользователя и высокими – к фантазии, великая и ужасная Ultima Online и даже первая трехмерная MMORPG – Meridian 59 (которая, кстати, вышла даже раньше UO). Чаты множились повсеместно – и в играх, и вне их. В чем фишка-то? Ответ появился у меня с самого начала, но сформулировать его получилось гораздо позже.

Я помню, как отчаянно сопротивлялся попыткам друзей начать играть в World of Warcraft. Нет, говорил я им, в клиентских играх не может быть такого удобного чата, такого разношерстного населения форумов, такого обширного пространства вне игры!.. Перечитал абзац – самому смешно стало…

Но ведь я оказался прав: в WoW нельзя в любой момент щелкнуть по спецкнопке и через секунду оказаться на многолюдном форуме, где в одной теме для разбойников спорят приверженцы «комбата» и фанаты «мутилейта», а в соседней – обсуждают самоучители игры на гитаре или войну в Ираке. Для этого нужно свернуть игру, открыть браузер… В «БК» же браузер открыт по умолчанию.

Кстати, придумал аналогию: я согласен смотреть футбол по черно-белому теле-

Виртуальная свадьба редко переходит в реальную. Скорее наоборот – семейные пары скрепляют узы дополнительным образом, демонстрируя свою любовь окружающим.



Все это богатство – временное, попадается в особом турнире «Башня смерти».

визору вместо широкоэкранной плазмы, если телевизор позволит держать холодильник с пивом не на кухне, а под рукой. Жаль, что пока что никто так и не додумался перетащить «холодильник с пивом» в клиентские MMORPG. Либо играй, либо болтай. Гейм-дизайнеры, ау-у-у!

ЦИВИЛИЗАЦИЯ МОНЕТИЗАЦИИ

Если к вам подошел кондуктор, а вы дали ему 5 рублей и еще рубль за передачу – это «БК».

Народное

С самого начала разработчики «БК» не планировали зарабатывать деньги на своей игре. Они занимались ей, что называется, «по фану». Первое время «БК» располагался на сервере компании, в которой работал программист проекта. Но впоследствии времени на разработку стало

Клановые реликты: какие-то покупаются за деньги, а какие-то выдаются просто за то, что сайт у сообщества – лучший.

не хватать, «бесплатный хостинг» периодически не выдерживал больших нагрузок, к тому же гейм-дизайнер оказался на мели. Вряд ли бы наши герои прославились, если бы игроки не стали сами предлагать разработчикам… деньги. Вполне реальные деньги. За виртуальные способности. За возможность быть круче остальных. За воздух, как тогда считалось.

Многие услуги и функции изначально оплачивались в игровой валюте – в кредитах. Передача предмета от одного игрока другому, вступление в клан, выкладывание какого-нибудь кинжальчика в комиссионку или поездка в другой город – на все нужны деньги. Заработать их было нельзя – начислялась лишь небольшая сумма при переходе на новый уровень или прохождении промежуточного этапа. К тому же вещи были одинаково доступны всем игрокам, и выделиться было не так-то просто. Поэтому уже через пару месяцев по-

Мелкие картинки и кучка текста – каким он был, этот «Бойцовский клуб», таким он и остался.

ИМЕННО «БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ» ПОРОДИЛ БИЗНЕС-МОДЕЛЬ FREE-TO-PLAY, КОТОРАЯ ЛЕГЛА В ОСНОВУ АБСОЛЮТНО ВСЕХ БРАУЗЕРНЫХ ИГР. ТАК ПОЛУЧИЛОСЬ НЕ ПОТОМУ, ЧТО УСЛОВНО-БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ В РОССИИ БОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫ, ЧЕМ ПОДПИСОЧНЫЕ. И НЕ ПОТОМУ, ЧТО ОСНОВНАЯ АУДИТОРИЯ ОГРАНИЧЕНА В ПЛАТЕЖЕСПОСОБНОСТИ. КАК РАЗ НАОБОРОТ, ЭТО РЕЗУЛЬТАТ ЖЕЛАНИЙ ИГРОКОВ, И РАЗЛИЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ СИЕ ТОЛЬКО ПОДТВЕРЖДАЮТ. ТАК ЧТО, СКОЛЬКО БЫ ПРОДУКТОВ ПО ПОДПИСКЕ НИ ВЫХОДИЛО В РОССИИ И КАКОГО БЫ КАЧЕСТВА ОНИ НИ БЫЛИ, МОДЕЛЬ FREE-TO-PLAY БУДЕТ ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ.

АЛИСА ЧУМАЧЕНКО, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО МАРКЕТИНГУ И РЕКЛАМЕ ASTRUM ONLINE ENTERTAINMENT

сле открытия клуба разработчики получили первое письмо: давайте я вам денег дам, а вы мне кредитов подкинете или броню крутую? Администрация молчала, но недолго: понятно, что не в деньгах дело, а в их количестве. Известно, что уже через три месяца после начала игры были проданы первые кредиты и артефакты. Спрос породил ураган предложений. «Неофициальная» продажа игровой валюты и разнообразных предметов с завышенными характеристиками длилась около полугода.

Первые «платные» игроки дали разработчикам не только ценный опыт, но и третьего компаньона, который взял процесс монетизации в свои руки. В законах Российской Федерации не было четких статей на эту тему: какие именно налоги платить, с какой прибыли? Да и зачем вообще их платить? Задача осложнялась тем, что на тот момент не было быстрых и удобных сервисов по оплате. Тогда администрация предложила нескольким особо приближенным игрокам «подзаработать». Задумка была такая: дилер от имени администрации не просто продает виртуальную валюту, но и оставляет у себя часть валюты вполне реальной. При этом посредник берет на себя весь риск по получению и передаче наличности. Риски же разработчиков ограничивались кругом дилеров, войти в который было не то что сложно – нереально. Основной костяк за семь лет остался практически таким же. С введением «официальных продаж» финансы пошли сверху вниз: сегмент «платников», регулярно тратящих некоторую сумму реальных рублей, долларов и евро, подпитывал не только игровые услуги (ремонт, поездки, свитки с заклинаниями), но и услуги других игроков. Именно эта схема лежит в основе концепции free-to-play, которой сейчас пользуются практически все разработчики браузерных игр. Но администрации этого было мало.

На витринах дилеров появились и артефакты – предметы, характеристики которых заметно превышали «бесплатные» аналоги. Цена у них была не просто запредельная – она неоднократно возрастала, причем в разы. Если в августе 2002-го комплект артефактов из трех предметов брони и одного оружия стоил 550 долларов, то всего полтора года спустя порядок цифр составлял 10 500 евро за отдельный артефакт. Разумеется, одному или даже двум хорошо одетым в «кредитную броню» бойцам завалить богато экипированного монстра было не под силу. Если артефактник зашел в бой – пиши пропало. Глотай слезы или ищи другого толстосума, который за немаленькую сумму согласится тебя защищать.

Следует отметить, впрочем, что неожиданные богатства пошли не только на джипы, яхты и виллы на островах. Начиная с двухлетия «БК», администрация устраивала грандиозные торжества. В первый раз, к примеру, был полностью снят клуб «Зона» вместимостью до 3 тысяч человек. Очередь не рассосалась и за четыре часа, в итоге часть игроков даже не пустили внутрь. На следующий год ситуация почти не поменялась, поэтому на четырехлетие «БК» сняли «Гауди Арену» вместимостью 5 тысяч. Но даже тогда люди попали на праздник с большим трудом. Правда, после этого популярность игры начала падать, и нужда в больших площадях отпала сама собой.

Внизу – «Легенда», вверху – «Троецарствие». В обеих играх используется один и тот же движок. Как результат – играть в разрешении, отличном от 1024x768, довольно трудно.

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ В ТОРГОВОМ ЗАЛЕ

Деньги нужны даже для того, чтобы без них обходиться.

Оноре де Бальзак

Удивительно, но после воцарения монетизации играть стало интереснее всем. Обеспеченным особам – потому что у них появились виртуальные средства, а «бедным студентам» – потому что эти кредиты шли на оплату их услуг. Кто-то должен был привезти товар из другого города, вылечить твою травму, вмешаться в твой бой, подставиться под удар... В «Бойцовском клубе» сформировалась полноценная экономика. В торговом зале продавцы перебивали покупателей, новоявленные барыги развязывали демпинговые войны; создавались и уходили в небытие самые настоящие профсоюзы и гильдии; на вещевом рынке появились свои «быки» и «медведи»; торгаши скидывались, вкладывали объединенные средства в оборот и давали в рост. При этом опций-то бы-

ло всего ничего: либо скупать подержанное дешево и продавать дорого, либо привозить товары из другого города, либо предлагать услуги наемника и/или лекаря. Ни одной «крафтовой» профессии в «БК» не было, однако даже с ограниченным выбором игроки умудрялись поддерживать динамичную экономику игры на плаву и делать серьезные по меркам игры капиталы в короткие сроки. С насыщением масс кредитами образовался и черный рынок. Модераторы игры, выбираемые, кстати, из обычных пользователей, пытались ему противостоять. Но, как и в реальной жизни, некоторые игроки и даже целые кланы были практически неприкасаемы. Связи, возможности, коррупция... Следить за всем этим было невероятно увлекательно. В «БК» вообще было много параллелей из реальной жизни. Что неудивительно при такой-то аудитории. У моего персонажа долгое время был девиз: «Хочешь жить – умей вертеться». Я вертелся и с любопытством смотрел, как вертятся другие. Как сидят ночами в торговом зале, продавая свое время, убитое на добычу кредитов, за небольшие в общем-то деньги. Увы, на черном рынке тоже царствуют конкуренция и демпинг. Сам я за пять лет в «БК» не вложил ни копейки денег, а виртуально заработал вполне прилично. На нынешние деньги по курсу черного рынка получится в районе 30 тысяч долларов. Разумеется, все они были потрачены на бои, подарки и прочие игровые развлечения. Это ведь игра... наверное.

КАЖДЫЙ САМ ЗА СВОЙ КЛАН

Без многого может обходиться человек, но только не без человека.

Людвиг Берне

Социализация игроков по общему признаку не могла обойти стороной игру, в названии которой фигурирует слово «клуб». Первые отличительные значки начали выдавать избранным уже через месяц, а на

Четыре облика «Точки отсчета». От мая 2004 года до сегодняшних дней.

ПОСКОЛЬКУ ОСНОВОЙ ИГРЫ БЫЛИ PVP-СРАЖЕНИЯ, АДМИНИСТРАЦИЯ ПООЩРЯЛА КЛАНОВЫЕ КОНФЛИКТЫ. КОМУ-ТО НЕ ПОНРАВИЛОСЬ ВЫСКАЗЫВАНИЕ НА ФОРУМЕ – И ПОНЕСЛАСЬ…

ВНАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

В феврале 2001 года я ездил на конференцию по фантастике «Роскон» в качестве представителя журнала, в котором тогда работал заместителем главного редактора. На конференции можно было запросто поздороваться с Сергеем Лукьяненко, выпить с Олегом Дивовым, сфотографироваться с обоими Александрами Зоричами, взять интервью у Кира Булычева и задать пару вопросов Борису Стругацкому. Помимо всего вышеперечисленного я познакомился там с фантастом Андреем Плехановым. Писатель предложил опубликовать в моем журнале его рассказ «3D Action в натуре», который он написал давно, но вот как-то так до сих пор и не пристроил. Я прочитал рукопись и согласился – суть рассказа полностью соответствовала формату журнала.

А заключалась эта суть в следующем: в некоем некрупном городке нашей Родины объявилась многопользовательская компьютерная игра, разработанная специально для «крутых пацанов». Чтобы просто войти в нее, нужно было заплатить реальные деньги. Чтобы чувствовать себя в ней героем, требовалось вложиться гораздо серьезнее. Порядок цен был заоблачный, но настоящим «пацанам» море оказалось по колено – на кону авторитет… Дальше рассказывать нет смысла – читайте сами. Собственно, текст рассказа легко найти в интернете.

Тогда все это было действительно смешно – ну кто бы мог подумать, что за виртуальную базуку можно выложить 20 тысяч долларов, а за нарисованный бронежилет и того больше? Но, как показала история, все возможно.

поток регистрацию кланов поставили спустя полгода. Нужно было лишь заплатить небольшой взнос и предоставить уже нарисованные значки и герб клана, соответствующие требованиям администрации. К тому же сообщества обязали иметь свой сайт для представления в рейтинге.

Поскольку основой игры были PvP-сражения, администрация всячески поощряла клановые конфликты. Кто-то не вовремя озвучил свои мысли в чате, кому-то не понравилось высказывание на форуме – и понеслась. Коварное нападение превращалось сначала в дуэль, затем в групповую битву и, наконец, в старую добрую стенку на стенку. За такими боями следили практически все – не каждый день увидишь, как высокоуровневые персонажи в сверкающей броне молотят друг друга почем зря.

Основой для создания клана был либо некий общий интерес, либо заработок кредитов, либо отыгрыш ролей. Были сообщества, посвященные футбольным командам (замаскированные под фэнтези, разумеется). Еще вспоминается клан профессиональных юристов и объединения… из других игр. К примеру, сюда «перекочевали» все семьи кровососов из Vampire: The Masquerade – от хитрых Вентру до сумасшедших Малкавианов. Были и те, кто стремился соответствовать «склонности» (нейтральная или темная на выбор; светлая оставалась за модераторами). Но около половины сообществ создавались для получения денег: недавно пришедшему в игру человеку предлагали вступить в клан за небольшую сумму кредитов плюс ежемесячные налоги. Все верно, в этом мире нашлось место виртуальным мальтийским орденам и масонским ложам.

МЕДИА-ТОП

Печатный станок повлиял на умы людей в той же мере, в какой порох – на войны.

Уэнделл Филипс

Околоигровая информация на клановых сайтах появилась практически одновременно с запуском проекта. Клану было выгодно разрабатывать и размещать у себя полезные статьи: каждое посещение сайта повышало виртуальный рейтинг. А где рейтинг, там и эксклюзивные возможности: бесплатные свитки нападения, лечения травм, телепортации между городами-серверами. Преимущества были настолько значительны, что борьба за рейтинг приравнивалась к хорошему групповому противостоянию в «Бойцовском клубе». В ход шли самые разные методы: официальные жалобы на нарушение правил, личные переговоры с модераторами и администрацией, не соответствующая правилам генерация трафика и т.д.

СОЛНЦЕ ЕЩЕ ВЫСОКО

Помимо прочих уникальных особенностей, коими был богат «Бойцовский клуб», нельзя не отметить еще одно. Дело в том, что изначально игра использовала чужую графику: иконки для отображения экипировки, оружия, предметов. Внештатный художник игры занимался лишь элементами дизайна и двухмерными аватарами игроков. Впоследствии, чтобы избавиться от возможных проблем с правообладателями, создатели решили заменить графику, а заодно и пополнить базу картинок с целью развития игры. Для этого был избран необычный путь: вместо того чтобы нанять моделлеров или покупать работы вольных художников, они выдвинули простое предложение ведущим кланам игры. Вы нам картинки, мы вам – игровые бонусы.

Оплата выражалась в неких «трудокредитах», на которые можно было купить артефакты (в том числе уникальные, принадлежащие только этому клану), способности и заклинания для клана. Телепортации, нападения, лечение травм, восстановление здоровья и маны и т.д. Способности восстанавливались раз в сутки и не имели ограничений по сроку годности. Продав хорошую картинку, клан мог купить себе, скажем, два заклинания нападения в сутки и один телепорт в сутки. Впрочем, впоследствии разработчики отказались от сотрудничества и, что еще печальнее, отобрали уже заработанные способности и артефакты. Но жаловаться было бесполезно – все договоренности были устными и каждый знал, чем рискует.

Авторы «Вечной войны» прошли весь путь: от попытки создать собственный движок до лицензирования уже готового.

Не без гордости признаюсь, что раскрутка клановых сайтов не обошлась без меня. Дело было так. В начале 2003-го мой хороший знакомый отдал мне персонажа – главу свежесозданного клана и доступ к сайту сообщества. Предполагалось, что, играя этим персонажем, я буду «продавать клановый значок», то есть принимать новых членов за деньги, которые мы с моим приятелем будем делить пополам. Чем будут заниматься сокланеры, никого не волновало. Но стоимость значка напрямую зависит от рейтинга. Я написал пару актуальных новостей (всего-то нужно было зайти на форум да почитать свежие темы), забросил их на сайт и пошел рекламировать в чате и игровых конференциях, благо тогдашние модераторские законы это позволяли. Сообщение было примерно следующего содержания: «Администрация ввела новые предметы! Читайте свежие новости на сайте такого-то клана». На следующий день мой клан уже был в первой тройке, через месяц новостная лента стала необходимым элементом каждого приличного сайта, а через два в игре появилась новая социальная роль – журналист.

Так зародились виртуальные массмедиа в вымышленном мире.

КУЛЬТУРА МОРДОБОЯ

Дайте мне музей, и я заполню его.
Пабло Пикассо

Концепция Web 2.0 подарила интернету огромные возможности для общения. Комментарии к новостям на клановых сайтах вскоре стали конкурировать по популярности с темами на официальном форуме «Бойцовского клуба». Тем более что на клансайтах не свирепствовали модераторы, более того, вольнодумие только поощрялось. Доходило до того, что администрация, ознакомившись с обсуждением

на клановом сайте, делала выводы и вносила соответствующие изменения в игру. Новая удобная площадка не только позволила выплеснуть ярость и раздраженность, но и стала способом для самореализации. На клановых ресурсах начали появляться не только «анализаторы боев» и таблицы опыта, но и рассказы, стихи, статьи – все то, что не укладывалось в стандарты форума «БК» и могло храниться дольше, чем архив конференции. Сайты сообществ стали хранилищем мудрости, истории и опыта.

НА, ПЕЧАТЬ

В купленной тобой книге твоя – только бумага.

Вантал

История знает несколько интернет-проектов, которые впоследствии превратились в бестселлеры. Кто-то публикует свой онлайновый дневник, выдавая это за современную прозу, кто-то вместе с несколькими знакомыми сочиняет роман, кто-то просто делает на всем этом деньги. «Бойцовский клуб» был не просто интернет-площадкой – благодаря своему графическому аскетизму он давал богатую пищу для воображения. Именно из-за недосказанности, которая сквозила во всей игре, талантливые люди и писали великолепные рассказы, зарисовки, даже целые повести. Понятно, что по-настоящему гениальных произведений было очень мало. Все же их хватило, чтобы выпустить к пятилетнему юбилею книгу «Бойцовский клуб. Избранное».

Однако произошел на моей памяти и другой, более интересный случай. Журналисты, а впоследствии и люди прочих творческих профессий, поднимающих своими произведениями рейтинг сайта, стали на вес золота. В топ-клан, входящий в первую пятерку рейтинга, принимали только лучших, и далеко не всегда это были люди, купившие себе комплект артефактов или освоившие программирование. Хорошие новостники, публицисты и писатели имели все шансы вступить в семью или корпорацию (каждый клан был устроен по-своему). И за человека без кланового значка, проявившего себя на форуме или в комментариях на клансайте, шла настоящая драка.

Виртуальная экономика стремительно догоняет реальную. Аукцион в «Легенде: Наследие драконов» своим видом напоминает программу для торговли на фондовых рынках.

«Легенда: Наследие драконов». Одевание виртуальной куклы – это то, что никогда не надоедает.

Я помню, как мы принимали одного талантливого паренька с ником Sanych74. Он опубликовал на форуме пару рассказов, и я тут же связался с ним: мол, давай к нам. В то же время, как оказалось, ему написал и представитель враждебного клана. В ход пошло все: я предлагал любые доступные возможности, действительно дружное общение равноправных игроков (мы старались подбирать людей по уровню адекватности) и прочие виртуальные радости. Противник пустил в ход тяжелую артиллерию: обещал прикрытие в боях, кредиты за работу и даже бесплатные артефакты. В итоге победил наш клан. А парень, написав еще пару рассказов, занялся большой повестью про… нас. Мы по частям размещали ее на сайте клана, а вскоре к нам обратилась редактор крупного московского издательства…

Роман «Полный root» (сейчас известен под названием «Хакеры») за авторством Александра Чубарьяна поступил в продажу через полгода, разойдясь общим тиражом около 100 тысяч экземпляров и выдержав несколько переизданий. К настоящему моменту у него в активе четыре книги, по одной из которых (Саныч также автор сценария) недавно сняли первую часть кинодилогии «Геймеры» (в настоящее время известна под названием «На игре»).

Но была у этого и обратная сторона. Однажды некий талантливый гражданин вышел на связь с администрацией. Он представился Виктором Пелевиным и предложил написать книгу о «БК». Полгода длилась странная и удивительная, можно сказать, пелевинская история о том,

как его заваливали подарками и деньгами (вполне реальными), а тот, в свою очередь, выдавал труды, действительно похожие на творчество Виктора Олеговича. В итоге выяснилось, что гражданин вовсе даже и не Пелевин. Разумеется, подавать в суд за мошенничество никто не стал – кому охота расписываться в своей недальновидности?

ЗВУКИ ВСЕЛЕННОЙ

Арфы нет, возьмите бубен!

К/ф «В бой идут одни старики»

Раскручивать воображение и самих себя принимались и на другом фронте. «Бойцовский клуб» привлекал музыкантов: и начинающих, и вполне профессиональных. Люди пели песни, посвященные «БК», аккомпанируя на гитаре перед микрофоном, на домашнем синтезаторе и в студии. Итогом музыкального бума стало действительно огромное (я насчитал у себя в коллекции 153 композиции) количество произведений. О качестве их судить не берусь, но поражает как минимум разнообразие жанров – от рэпа и тяжелого металла до симфонической музыки и easy-listening. Иметь в клане классного музыканта было престижно, это работало на публику. Гимн одного из самых популярных сообществ был записан ансамблем при Академии музыки им. Гнесиных, а клан Dynamo удостоился эпической композиции в стиле футбольной кричалки. Со временем при поддержке администрации открылась целая интернет-радиостанция со всеми атрибутами: композиции нон-стоп, прямой эфир, стол заказов. Ну и, конечно же, реклама.

«Вечная война». Трехмерные движки на Flash выглядят убого, однако не так уж и далеко они ушли от World of Warcraft, если уж начистоту…

Дальше можно было бы написать и про кинематограф, но, увы, это слишком дорогая забава. Была лишь одна попытка: некие юмористы написали субтитры к трилогии «Властелин колец». Получилось что-то в стиле Гоблина: известные персонажи в знакомых декорациях общались на темы, близкие каждому игроку «Бойцовского клуба». Очень неплохо, особенно для тех, кто помнит зарождение игры. К сожалению, идея полной переозвучки в силу дороговизны процесса осталась за бортом.

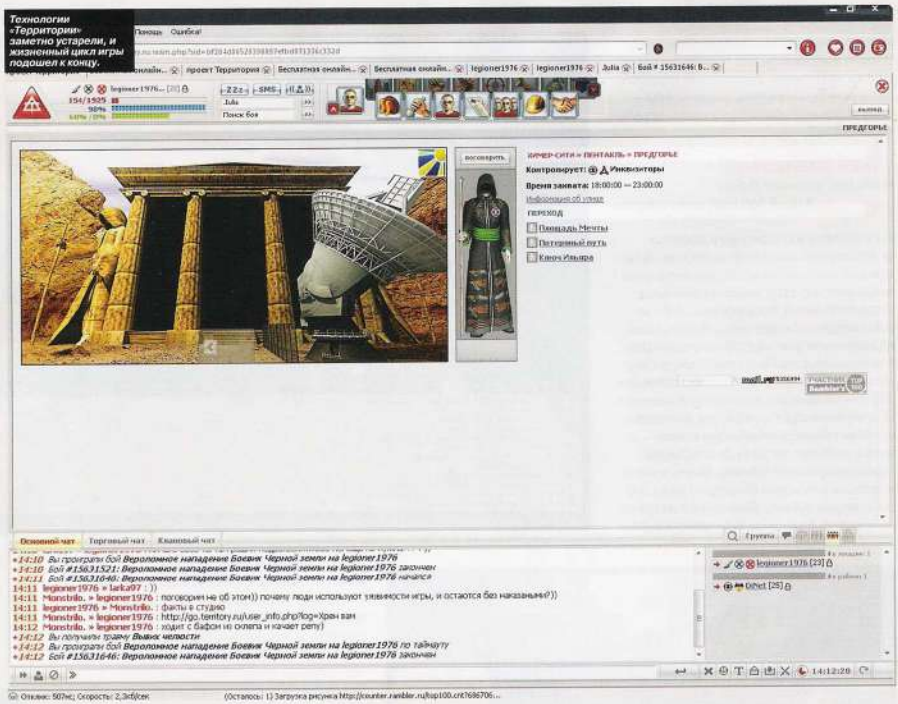
ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ – ОПЫТ

Каждый из нас действительно делает себя тем, чем он является в глазах другого.

Карл Маркс

По понятным причинам перечислить всех знаменитостей, которые играли в «Бойцовский клуб», невозможно. Пресловутая интернет-анонимность позволяет скрывать свою личность достаточно эффективно. К тому же не все увлекались игрой настолько, чтобы раскрыть себя хотя бы в кругу сокланеров. Но что знают двое, знают и все остальные: тот мужчина с дубинкой – чемпион мира по плаванию брассом Олег Лисогор, этот субтильный маг – футболист Егор Титов, а вот в бой вмешался упитанный «танк» – поп-исполнитель Сергей Жуков (группа «Руки вверх»). И пресловутые дети министров тоже играли в «Бойцовский клуб», но здесь, извини, без имен. Разумеется, ходили слухи и про Владимира Владимировича, заглядывающего в игру, и про Дмитрия Анатольевича… Но это невозможно просто потому, что чудес не бывает. Основную массу составляли простые люди – от школьников и студентов до предпринимателей и менеджеров. Как и в любом другом интернет-сообществе, общение виртуальное переносилось в реальную жизнь, поближе к местам розлива пива. Встречи проводились везде, где говорят на русском языке: от Москвы и Кие-

Создатели «Вечной войны» честно признаются, что клиентские MMORPG сильно влияют на разработку игры.



КСТАТИ ОБ ИНДУСТРИИ. ИМЕННО БЛАГОДАРЯ «БОЙЦОВСКОМУ КЛУБУ» ИЗМЕНИЛАСЬ ЖИЗНЬ МНОГИХ НЫНЕШНИХ ВОРОТИЛ БИЗНЕСА, КРЕАТИВНЫХ ДИРЕКТОРОВ, ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ.

ва до Нью-Йорка и Тель-Авива.

Не обходилось и без выяснения отношений. К счастью, без серьезных кровопролитий, но лично я видел автобусную остановку, буквально разбитую одним «вампиром», которому здорово досталось от «паладина». За подобные происшествия администрация жестко наказывала игроков – вплоть до постоянного исключения из клуба.

Следует добавить, что я не припомню другого такого количества социальных связей, как завязавшихся через «БК». Постоянно кто-то находил себе собутыльника, кто-то любовь, кто-то работу. Одна из моих коллег по игровой индустрии как-то сказала: «Без бэкашных контактов была бы вообще труба. Очень неожиданно и приятно спасают».

Кстати об индустрии. Именно благодаря «Бойцовскому клубу» изменилась жизнь многих нынешних воротил бизнеса, креативных директоров, гейм-дизайнеров. Из «БК» пришли основоположники и рулевые браузерных развлечений – руководители и сотрудники IT-Territory, TimeZero, Skazka, Q1.

Даже личную жизнь устраивали посредством «Бойцовского клуба». Про себя умолчу, но отмечу, что свадьбы людей, познакомившихся в «БК», уже через пару лет перестали быть большой редкостью. Все-таки очень разные и в то же время близкие люди обожали эту игру.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Все, что отжило, является необходимой пищей для новых видов бытия.

Анатоль Франс

Как ни странно, на момент открытия «Бойцовского клуба» браузерки уже были. Более того, существует прямое указание на конкретную игру, концепт которой взяли за основу создатели «БК». Однако этот проект под названием «Путь воина» не выдерживал никакой критики. В нем действительно был чат и функции «удар» и «блок» – и ничего более. Но, что еще смешнее, многочисленные самопальные клоны «Бойцовского клуба» едва достигали и этого уровня, прежде чем уйти в небытие. Впоследствии, впрочем, были выпущены действительно хорошие, инте-

ресные, опередившие свое время браузерные игры, «собранные» буквально на коленке с минимальным инвестированием, вот только с аудиторией у них были проблемы. Увы, кто не успел, тот опоздал. Настоящим разработчиком этой золотой жилы можно назвать компанию IT Territory. Ее идеолог и основатель Игорь Мацанюк некоторое время играл в «Бойцовский клуб». Будучи опытным бизнесменом, он тоже решил создать «свой "БК"», однако подход к организации процесса у него был совсем иной. Во главе новой компании встали он и уже упомянутый Сергей Жуков, рабочим костяком стал самый лучший на тот момент клан «БК», в состав которого входили одаренные программисты и художники. В апреле 2004 года открылась игра «Территория», массовая реклама которой не прошла незамеченной в офлайновом мире.

Месяц спустя запустилась в виде бета-версии еще одна игра, над которой работали в том числе первый программист и художник «Бойцовского клуба». При разработке проекта «Точка отсчета» задействовались все возможности Macromedia/Adobe Flash, что было весьма инновационным ходом: ни «БК», ни «Территория» практически не использовали эту технологию. Получилась атмосферная постъядерная браузерка, эдакий самодельный, но в то же время очень качественный «Фоллаут онлайн».

Итак, три браузерных кита 2004-го сошлись в жестокой схватке. Боссы IT Territory быстро просекли фишку: нужно дробить не сформировавшуюся пока еще массу любителей онлайновых развлечений, охватывать самые разные аудитории, брать количеством, забивая все доступные ниши. Так появились браузерные гонки, футбол, стратегии, бильярд и пр. Важной вехой на пути к богатству и славе стало создание игры «Легенда: Наследие драконов» (на данный момент 5 миллионов зарегистрировавшихся пользователей). Разработка заняла много времени, но ITT обрела не только игру – созданный движок был достаточно гибким, чтобы применить его в других проектах. На Конференции разработчиков игр 2007 Мацанюк заявил, что разработать браузерную игру при наличии опыта и технологий – дело порядка 150 тысяч долларов. При разработке с нуля в запасе нужно иметь не менее 600 тысяч зеленых (впрочем, сейчас цифры выросли на порядок). Неудивительно, что IT Territory, накопив опыт и технологии, смогла быстро и эффективно захватить жирный кусок рынка браузерных онлайновых проектов.

Из достаточно узкоспециализированных, но в то же время любопытных инновационных проектов стоит отметить «Техномагию», опирающуюся на принципы Puzzle Quest (match-3 плюс ролевые элементы). Также имеет смысл посмотреть на продукцию компании Q1: «Вечную войну» и Magic. Интересно, что первая – это чистой воды браузерный вариант World of Warcraft, в то время как вторая, наоборот, смешная казуальная ролевушка.

Наконец, создатели TimeZero не остановились на достижениях пятилетней давности. Они открыли проект Destiny («Предназначение»). На этот раз «онлайнизации» подверглись многочисленные Diablo-клоны. Выполненная на основе все той же Flash-технологии, игра визуально опережает своих браузерных коллег. Останавливаться подробнее на каждом из этих проектов – бесполезно. Просто возьми да поиграй, благо все они бесплатны (условно, весьма условно, конечно же).

МЫ ТУДА УЖЕ НЕ ВЕРНЕМСЯ

Справедливости в «БК» нет и не будет.
lel, главный разработчик игры

«Бойцовский клуб» объединил людей, но его наследники их разъединили. Огромная, разномастная, неоднородная, но все же единая аудитория распалась, размазалась по игровому Рунету. Анонсировали очередного «убийцу "БК"» – и еще несколько человек собрали вещички, отписали на форуме коротенькое сообщение и, щелкнув по кнопке «выход», подвели итог пребывания в клубе.

Все когда-то заканчивается. Прогресс неумолимо выпилил ненужные, неудобные элементы, которые как раз и придавали уникальный вкус «Бойцовскому клубу». Нет больше тысяч единомышленников в одном чате, нет мощного информационного противостояния ради каких-то виртуальных ценностей и больших статей во вполне реальной прессе (ну, кроме этого материала). Ты не сможешь представить себя в качестве могучего варвара на поле битвы, усеянном трупами врагов, потому что вместо кнопок «удар в голову» и «блокировать ноги» ты видишь в окне браузера настоящий, разноцветный живой мир, не намного отличающийся от множества вселенных клиентских MMORPG. Воображение отправилось в топку, и остальные три основы «Бойцовского клуба» рухнули вслед за ним. То, что когда-то казалось чудом, откровением и второй жизнью, превратилось в обыденность, крикливые баннеры и сотни проектов-подражателей. Прощай, «Бойцовский клуб». Мы будем помнить твое последнее правило! ■

«Территория». Вся эта несуразица когда-то была самой многообещающей браузеркой.

ИНТЕРВЬЮ С КУДЕСНИКОМ

ЭТОТ ЧЕЛОВЕК ШИРОКО ИЗВЕСТЕН В УЗКОМ КРУГУ КАК MERLIN. В ЕГО ПРОЗВИЩЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЕСТЬ ЧТО-ТО ВОЛШЕБНОЕ, ВЕДЬ ОН ФАКТИЧЕСКИ ИЗ ВОЗДУХА СОЗДАЕТ ЦЕЛЫЕ МИРЫ.

Эти «Корсары в небе» на самом деле называются Sky2Fly.

Изначально он был программистом в той легендарной двойке, что создала «Бойцовский клуб». Через несколько лет он «закодировал» «Точку отсчета». Сейчас на его плечах ответственность за проект Sky2Fly. Мне удалось встретиться и поговорить с Мерлином о его достижениях – и не только о прошлых достижениях, но и планах на будущее.

? Расскажи о своих первых впечатлениях от разработки «Бойцовского клуба». Были какие-то особые ощущения от создания первого виртуального мира?

Конкретно богом или творцом я себя не считал. Первое впечатление – шок от того, что я оказался в локомотиве, который все сносит на своем пути.

? И, двигая этот локомотив, ты никогда не интересовался теми, для кого его двигаешь?

Нет, практически никогда. Я пару раз выбирался на встречи в реале. Было интересно посмотреть на странных людей, готовых платить... на мой взгляд, ни за что. За воздух.

? Твои игры практически не с чем сравнивать. Как ты считаешь, почему?

Я мало интересовался этим вопросом, потому что весь игровой процесс моделировали другие люди. До начала работ над «Точкой отсчета» я даже не слышал про Fallout. Зато впоследствии купил, поиграл – очень понравилась.

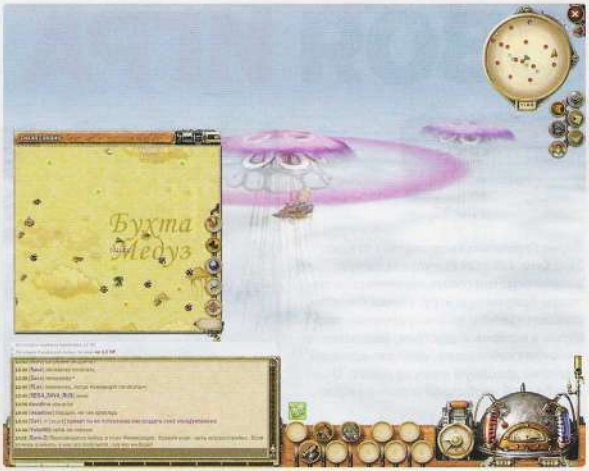
? Сначала первая браузерная игра в Рунете, потом первая браузерная игра целиком на Flash, теперь вот

нечто совсем удивительное. Скажи, пожалуйста, что двигает тобой, заставляет каждый раз создавать нечто взрывающее мозг окружающим?

Да все просто на самом деле. Я предпочитаю быть на острие этой технологической атаки. Мне нравится творить что-то такое, что до меня никто еще не делал. Потом у каждой игры есть определенный порог, когда код становится таким громоздким и зависимым от любого изменения, что вносить какие-то кардинальные правки становится невозможным. Тогда я двигаюсь дальше.

? Твой новый проект Sky2Fly вызывает странные ощущения. Порой действительно кажется, будто не в браузере играешь, а запустил полноценный клиент. Но ведь Flash не дружит с полноэкранным режимом? Ты использовал какой-то сторонний софт?

Нет, это чистый Flash. Да, у него проблемы с отображением растровой графикой в полноэкранном режиме, и это сильно мешает. Но была поставлена задача: игра должна работать именно так. Я эту задачу выполнил. Игра работает при любой «растяжке» окна, безо всяких тормозов, присущих другим проектам.



Sky2Fly. Огромные просторы, мягкие цвета, под ногами небо с облаками – браузерный транквилизатор для беспокойной души.

Визуальный сюр не каждому придется по душе. Совершенно верно, Sky2Fly – еще один нишевый проект. Но очень красивый на самом деле.

Я ПРЕДПОЧИТАЮ БЫТЬ НА ОСТРИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ АТАКИ. МНЕ НРАВИТСЯ ТВОРИТЬ ЧТО-ТО ТАКОЕ, ЧТО ДО МЕНЯ НИКТО ЕЩЕ НЕ ДЕЛАЛ.

? И ты сам это реализовал?

Движок – да. Но над игрой работает несколько программистов по разным направлениям, как это было и в «Точке отсчета». Один из тех ребят, кстати, и сейчас со мной в команде.

? При таких вложениях в технологию не возникало желания разрабатывать движок на продажу?

Нет. Это сложно. Во-первых, нужно писать документацию и отдельно разрабатывать инструментарий. Я же привык делать все под себя, таким образом, каким лично мне удобно работать с моим кодом. Во-вторых, это долго, разработка одного только движка длится месяцами. Ну и потом цена… В Sky2Fly уже вложено 300 тысяч долларов, львиная сумма этих денег ушла как раз на движок.

? После восьми лет разработок, после всех этих браузерных игр, как ты считаешь, к чему все идет?

Мое твердое убеждение: будущее за играми, совмещающими возможности браузерок и офлайновых игр. Я думаю, что рано или поздно они сойдутся в одной точке, получится такой симбиоз, который всем придется по душе. ■

СВОЯ ИГРА

Destiny – одна из самых продвинутых в графическом плане браузерных игр.

Борис Герцовский возглавляет студию TimeZero, которая выпустила самую нетипичную многопользовательскую ролевую браузерную игру. «Точка отсчета», ставшая третьим по счету крупным проектом в истории индустрии, сознательно занимает небольшую, но очень крепкую и вполне доходную нишу на рынке. О судьбе этой необычной игры нам и рассказал Борис.

? «Точка отсчета» вышла в открытый доступ сразу после «Территории», которая благодаря сходству с «Бойцовским клубом» быстро «отъела» аудиторию. Однако разработчики «ТО» пошли совсем другим путем, выбрав нестандартный сеттинг и, собственно, жанр. Это был сознательный шаг?

Да, с самого начала игра задумывалась как постапокалиптическая ролевая игра с тактической боевой системой. Многие скажут – Fallout Online, но я бы не стал употреблять именно это выражение. Все-таки разница между классическим «Фоллом» и «Точкой отсчета» слишком большая. Очень силен сегмент противостояния игроков друг другу, что естественно и даже очень важно для браузерки, но абсолютно не требуется в однопользовательской Fallout. Экономическая система и производственный процесс, которые необходимы любой MMORPG вообще, в оригинале практически отсутствовали. Если что-то и осталось, то это постапокалиптический мир и походовая боевая система. И перки, конечно же.

? Такая игра на первый взгляд сложна для освоения, да и впоследствии она требует тщательного понимания процессов: как работает та или иная игровая система, как быстрее прокачаться, где дешевле купить экипировку и т.д. Не было опасения, что проект из-за навороченности попросту не поймут?

Нет, такого опасения не было. Потому что мы изначально задумывали игру именно в этой нише. Fallout – это русская народная игра, если хочешь, у нее большая база поклонников среди наших соотечественников. И не зря в нашей игровой индустрии популярна поговорка «Каждый разработчик хочет сделать свой фоллаут (онлайн)» – она зародилась еще до того, как собралась наша команда. Мы делали игру для себя. И понимали, что найдутся и другие – те, кто будет в нее играть с не меньшим увлечением, чем мы. И те же люди, как это было и с «Бойцовским клубом», сами приведут новых пользователей, сработают ничуть не хуже глянцевой рекламы в СМИ и ярких баннеров на порносайтах.

За первые полмесяца после релиза бета-версии в мае 2004-го у нас зарегистрировались 11 тысяч человек. Это результат работы сарафанного радио. Что касается текущей статистики, то на конец сентября 2009 года в нашей игре зарегистрировались 1 миллион 900 тысяч человек. Кстати, в нашей браузерной MMORPG Destiny, которую мы тоже еще не рекламировали, за три месяца набралось аж 150 тысяч игроков.

? В твоей команде изначально было человек десять, а сейчас, насколько я знаю, порядка 40. У всех есть опыт разработки и игры в MMORPG?

Да, практически все они играли в разные MMORPG. Более того, многие сотрудники TimeZero пришли непосредственно из «Точки отсчета». Будучи обычными игроками, они не стеснялись проявлять активность, помогать не только словом, но и делом при дальнейшей разработке. В итоге эти ребята и девчонки получили и приняли наше предложение и теперь зарабатывают на этом деньги.

? Расскажи, пожалуйста, как эволюционировала «Точка отсчета»? Насколько сильно игра изменилась за эти пять лет?

Изменилась очень сильно. Начнем с того, что текущий дизайн локаций полностью менялся аж три раза. Сам проект оброс огромным количеством особенностей, о которых пять лет назад мы и помышлять не смели. В то же время в игре нет некоторых опций, планировавшихся еще при запуске. А другие реализованы не так, как нам хотелось из-

начально. Но в целом система работает устойчиво, при этом есть куда развиваться. Например, ближайшее крупное обновление: оно подключит долгожданные средства передвижения (они будут использоваться и в бою), здорово оживит игру и разнообразит PvP- и PvE-баталии.

? Год назад вы «слились в едином экстазе» с холдингом Astrum Online Entertainment. Это дало какие-нибудь плюсы вашей студии? Пользуетесь ли вы ресурсами других компаний холдинга – IT Territory, к примеру?

Да, пользуемся. Но это практически не касается разработки как таковой – в основном они помогают нам с рекламой. Также у нас создается общий отдел тестирования качества. Будем работать по единому и достаточно высокому стандарту.

? Можешь что-нибудь добавить о планах компании?

Куча планов, но, к сожалению, не имею права ими делиться. Продолжаем развивать «Точку отсчета», работаем над Destiny. Осенью запускаем новый проект, на следующий год назначены релизы еще нескольких игр. Так что оставайтесь с нами. Всегда найдется, во что поиграть. ■

Походный набор инженера в «Точке отсчета»: куча оружия, патронов, аптечек, стимуляторов и маленький котенок, дающий дополнительные характеристики персонажу.

Семь лет назад такое можно было увидеть только в какой-нибудь Diablo 2. Прогресс!

товар сертифицирован
реклама

17000 + 3500 + 69500 = 90000 0 руб.

При скачке напряжения жизнь домашней техники может закончится внезапно...

17000 + 3500 + 69500 + Ippon = 91550 руб.

Ippon сохраняет ваши деньги

ippon
источники бесперебойного питания

Источник бесперебойного питания
Back Verso

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Даже под землей люди стремятся к привычной жизни.

2 Бренчание гитары у огня живо напоминает S.T.A.L.K.E.R.

3 В метро подрастает целое поколение детей, для которых солнце и трава лишь добрая сказка.

МЕТРО 2033

В конце октября THQ неожиданно анонсировала «Метро 2033» на Западе. В России об этом экшене известно еще с 2006 года, но на протяжении трех лет новых сведений о нем не поступало. Как выяснилось, проект по мотивам одноименного романа Дмитрия Глуховского неплохо себя чувствует и даже вышел на финишную прямую. Уже в начале следующего года любители острых ощущений смогут спуститься в московское метро, ставшее после ядерной войны последним приютом человечества. Ах да, саму Москву захватили мутанты. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** 4A Games
- **ИНТЕРНЕТ:** metro2033game.com.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Похоже, крови и насилия авторы не стесняются.

2 Интересно, имеет ли право заключенный дать сдачи охраннику?

3 Развлечений в тюрьме немного, так что доброй потасовке уголовники всегда рады.

PRISON BREAK

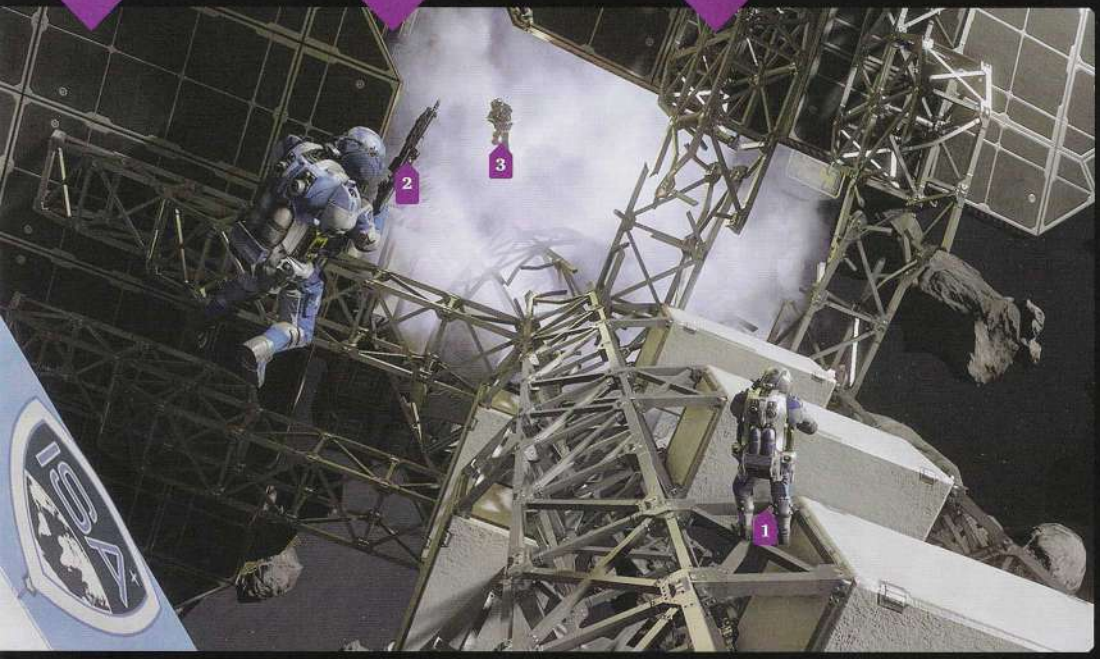
Герои телесериала Prison Break («Побег») обретут новую жизнь на экране мониторов. В одноименной игре поклонники фильма смогут по-другому взглянуть на события первого сезона и стать участниками новых приключений. Чтобы не противоречить придуманному киношниками сценарию, авторы экшена ввели в историю нового героя – Тома Пакстона. По сюжету, он работает на секретную организацию и должен выяснить, зачем Майкл Скофилд попал за решетку. Разумеется, без мордобоя и стелс-вылазок сделать это не получится. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Zootfly
- **ИНТЕРНЕТ:** www.zootfly.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Понятий «верх» и «низ» для бойцов не существует.

2 Оружие напоминает обычный дробовик – «лазеры» действительно уже поднадоели.

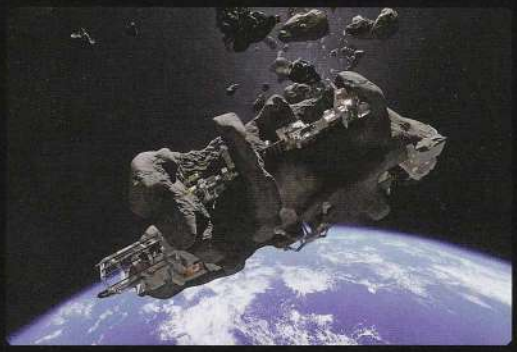
3 В игре можно свободно лететь в любом направлении.



SHATTERED HORIZON

Многопользовательский шутер Shattered Horizon создается по заветам культовых многопользовательских экшенов Counter-Strike, Tribes и Battlefield. Только действие в нем происходит в невесомости на фоне завораживающего космоса. Разрабатывает игру Futuremark Games Studio – подразделение компании, ответственной за 3DMark. Соответственно графика и системные требования будут на высоте. К примеру, под Windows XP проект вообще не запустится, а будет работать лишь на Windows Vista или Windows 7 с DirectX 10 или 11. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Futuremark Games Studio
- **ИНТЕРНЕТ:** www.shatteredhorizon.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали



1 Бойцы украли костюмы у солдат из Crysis?

2 Пятно света и поверхность стены выглядят очень естественно. Кажется, авторы с умом используют UE3.

3 Грязный кафель и обшарпанные стены воскрешают в памяти заброшенные здания Припяти.

SCIVELATION

В октябре украинская студия Black Wing Foundation анонсировала экшен Scivelation, события которого разворачиваются в мрачном тоталитарном обществе. Игроку, естественно, с угнетателями придется бороться. Игра создается на основе Unreal Engine 3, но если копнуть глубже, то окажется, что ранее Scivelation называлась Salvation и строилась на графическом ядре Source. Впрочем, в официальном анонсе экшена о его почти одноименном предшественнике ничего не говорится. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Wing Foundation
- **ИНТЕРНЕТ:** bwf-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Каждый игрок – капитан космического корабля.

2 Нужно было переводить всю энергию на щиты...

3 А кто-то меж тем пустил всю энергию на оружие.

STAR TREK ONLINE

Анонсированная еще в 2004 году, онлайновая ролевка Star Trek Online до сих пор находится на стапелях. Однако столь продолжительное время и смена разработчика пошли игре на пользу. Теперь у поклонников есть все основания ожидать захватывающих приключений в огромной вселенной. Получив по персональному звездолету, пользователи смогут принять участие как в космических сражениях, так и в наземных операциях. Рабочую версию проекта авторы показали на выставке Gamescom, так что пока все идет по плану. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** MMORPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cryptic Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.startrekonline.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 10 (58)

1 Чья больная фантазия породила ангела с энергетическим ружьем?

2 «Прикосновение бога» бедолаге явно не понравилось.

3 Облик персонажа игрок определяет сам.

DC UNIVERSE ONLINE

Онлайновые игры, посвященные героям комиксов, сегодня обычное дело. В DC Universe Online собрались персонажи от известной компании DC Comics. В их числе Бэтмен, Супермен и Джокер. Впрочем, самому игроку авторы предлагают управлять персональным, собственноручно сгенерированным супергероем. Приняв сторону «хороших» или «плохих», пользователи будут сражаться друг с другом в хорошо знакомых по комиксам декорациях. В частности, разработчики обещают воплотить в игре Готэм-сити и Метрополис. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** MMORPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Online Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.sonyonline.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в №10 (58)

Автор:
Яна Сорокина

Маленький рост азуры компенсируют высоким интеллектом и размером кулаков своих боевых големов.

GUILD WARS 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ТИРИЮ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NCsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** ArenaNet
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.guildwars2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

В кинематографе продолжения частенько уступают оригиналу. В игровой индустрии все не так однозначно, а уж что касается MMORPG, то тут сиквелы обычно заслуживают признания игроков, хотя в силу специфики жанра и появляются крайне редко. Так случилось, например, с корейской Lineage и американской EverQuest.
И пока сотрудники Blizzard корпят над некоей мифической онлайновой игрой, заранее открещиваясь от какого-либо сходства с World of Warcraft, их бывшие коллеги из студии ArenaNet создают продолжение своей Guild Wars.

Еще первая Guild Wars приковала к себе внимание игровой общественности. Шутка ли: модульный мир, генерируемый для каждого игрока или группы, смесь классической онлайновой игры и Action/RPG в духе Diablo 2, необыкновенно обширные тактические возможности, наконец, отсутствие абонентской платы – игра обещала быть как минимум интересной. Имена разработчиков тоже внушали доверие – за неизвестным на тот момент названием ArenaNet скрывался один из создателей Warcraft 3 Майк О'Брайан (Mike O'Brien), разработчик сетевых протоколов и сервиса Battle.net Патрик Уайт (Patrick Wyatt) и ведущий программист World of Warcraft Джефф Стрейн (Jeff Strain). Игра быстро попала под крылышко корейской NCsoft и в апреле 2005 года открыла двери для всех желающих.

И вдруг на пике популярности проекта в 2007 году разработчики заявили, что собираются делать полноценное продолжение. Правда, лишь два года спустя они наконец раскрыли тайны сиквела.

ВНАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

Около 250 лет минуло со времен эпохи первой Guild Wars. За это время из-под земли вылезли азуры, на востоке объявились чарры, из лесов вообще вышли до этого невиданные силвари. Но это же ме-

Так и хочется пробежаться по такой травке босиком... Жаль только слокойствие Тирии обманчиво – в любой момент в небе может появиться дракон.

В ОТЛИЧИЕ ОТ МОДУЛЬНОЙ СТРУКТУРЫ ПЕРВОЙ ЧАСТИ МИР GUILD WARS 2 СТАНЕТ ЦЕЛЬНЫМ.

Когда-то в этих горах жили дварфы. Ходит легенда, что последний дварф до сих пор путешествует по Тирии, но встретить его удается лишь избранным.

лочи по сравнению с тем, что весь мир был чуть не уничтожен.

Впрочем, без интриги, конечно же, не обошлось: по неизвестным причинам ото сна пробуждаются пять Старших драконов (Elder Dragons), и на многострадальную Тирию вновь обрушивается война. Никто не обладает достаточными силами, чтобы противостоять врагу.

Оказавшись перед лицом уничтожения, ранее враждующие расы примирились друг с другом, однако до конца от своих планов не отказался никто – слишком много разногласий между столь непохожими народами. Игроку предстоит оказаться в центре конфликта, сплотить разрозненные народы и выступить против Драконов.

ЗАКОНЫ МИРОЗДАНИЯ

Разработчики не просто так делают акцент на том, что между первой и второй частями игры прошло 250 лет, – Тирия сильно изменилась за это время. Новые технологии, новые законы, даже новая мода... Так что не стоит сильно удивляться, столкнувшись с паровым големом азуров или «словив» пулю из винтовки разозлившегося чарра.

Произошли и внутренние трансформации. В отличие от модульной структуры первой части мир Guild Wars 2 станет цельным, как это принято в абсолютном большинстве MMORPG. Разработчики не отказываются полностью от системы временных зон (инстансов), ориентированных на отдельные группы, однако основная территория будет едина для всех пользователей.

Эти перемены не могли не отразиться и на квестах. Россыпь побочных заданий и цепочки сюжетных миссий уступят место системе событий (Event System). Любая активность, успехи и неудачи игроков будут находить отражение в событиях мира и являться предпосылками для их дальнейшего развития. Например, обо всем происходящем, будь то захват форта или охрана каравана, сразу будет сообщаться всем игрокам, находящимся в соответствующей зоне.

ОДИН В ПОЛЕ – ВОИН

При создании персонажа на выбор предлагается одна из пяти рас (см. врезку). С четырьмя из них мы уже знакомы, а вот последняя – здакий ларчик с сюрпризом. Информация о количестве и списке доступных профессий пока не разглашается. Не исключено, что изменения будут минимальными. А вот навыков (skills) станет значительно меньше. Это компенсируется их разнообразием – акцент сместится с количества на качество.

В отличие от большинства современных MMORPG Guild Wars 2 не собирается насильно подталкивать пользователя к взаимодействию с другими игроками. Исследовать Тирию можно будет хоть в полном одиночестве. Система героев и наемников из Guild Wars: Nightfall перекочует в сиквел почти без изменений. Игрок сможет вы-

ЧИСТО СЛУЧАЙНО

Система случайных событий – предмет особой гордости разработчиков. Вот простой пример. На некую деревню нападает дракон. Игрокам в этой зоне предлагается присоединиться к защитникам или понаблюдать со стороны. Герои, выбравшие первый вариант, могут сразиться с драконом, отпугнуть или даже убить его, за что будут вознаграждены деревенским старостой. Если же их постигнет неудача, то монстр разрушит, например, жизненно важный для поселения мост, который впоследствии придется чинить. В этом случае игрокам будет предложено обеспечить поставки камня в деревню, а также охранять «объект».

Силвари неразрывно связаны с природой. Они способны чувствовать изменения, происходящие в мире, и пробуждать к жизни древние создания из камня.

Вот такие вот, с позволения сказать, крепости придется осаждать в режиме World PvP – в одиночку тут точно не справиться.

ФАКТЫ: **5** игровых рас со своей историей и целями | **5** драконов, жаждущих уничтожить мир | **1** континент, погруженный под воду

ЛЮБАЯ АКТИВНОСТЬ ИГРОКОВ БУДЕТ ВЛИЯТЬ НА ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ СИТУАЦИЙ В МИРЕ.

полнять групповые задания как совместно с другими людьми, так и нанимая специальных NPC.

ТЫ С НАМИ ИЛИ ПРОТИВ НАС?

Впрочем, главным достоинством Guild Wars всегда считалась продуманная PvP- или GvG-система (Guild versus Guild – сражения между игроками разных гильдий). При входе в определенную локацию персонаж автоматически получает максимальный уровень, необходимую экипировку и вступает в бой с другими игроками. Исход поединка в данном случае зависит не от того, насколько силен сам герой, а в первую очередь от сообразительности и реакции игрока.

Но и тут разработчики пошли дальше: в Guild Wars 2 появится World PvP. Почувствуй размах – в особой зоне The Mists будут происходить эпические баталии между игроками различных серверов. Во время этих сражений Guild Wars 2 на время прикидывается почти что стратегией: группы игроков должны слаженно осаждать замки, захватывать и оборонять ключевые точки, обеспечивать подачу ресурсов к осадным машинам и выполнять множество других не менее важных задач. Победа в World PvP принесет пользу всем пользователям сервера – их могут поощрить как дополнительными очками опыта, так и различными бонусами, вплоть до увеличенного шанса выпадения вещей или ускоренной регенерации.

По красоте подводный мир обещает если не превосходить, то как минимум не уступать наземным просторам.

Превратившийся в гигантского белого медведя норн способен противостоять любому противнику.

Люди растеряли былое могущество, однако среди них остались настоящие рыцари и великие герои.

РОЖДЕННЫЙ ПЛАВАТЬ ЛЕТАТЬ НЕ МОЖЕТ

Еще одно значительное нововведение – появление подводных пространств. Практически в каждом инстансе или подземелье появится затопленная область. Предполагается даже создание целого подводного континента.

Путешествия под водой будут доступны всем жителям Тирии вне зависимости от расы, профессии и уровня. Чтобы не задохнуться, вероятно, потребуется добыть какое-то устройство или волшебный эликсир, однако это не вызовет проблем у игроков.

ВИДОВОЕ РАЗНООБРАЗИЕ

В Guild Wars 2 игроку предстоит выбирать между пятью расами. Каждая из них, естественно, здорово отличается от других.

1. **Люди (Humans)** некогда доминировали в Тирии. Но, покинутые своими богами, они растеряли прежнее могущество, и лишь в последнем городе – Divinity's Reach – до сих пор сохранились остатки прежней человеческой цивилизации.

2. **Чарры (Charr)** – воинственные и жестокие существа, одни из главных врагов людей. Чаррам принадлежит вся восточная Тирия, но всеобщая угроза заставила даже их мобилизовать все силы и на время отказаться от захватнических планов.

3. **Норны (Norn)** – суровые воители, вынужденные покинуть родные земли после столкновения с могучим драконом Джурмагой (Jormag). Норны поклоняются духам животных и сами способны принимать их облик.

4. **Азуры (Asure)**. Несмотря на миниатюрные размеры, эти существа обладают недюжинным интеллектом и амбициями. Изначально они обитали в пещерах, но адаптировались к жизни на поверхности, создали армию механических големов и стали одной из сильнейших рас в Тирии.

5. **Силвари (Sylvari)** – самая юная и неизученная раса. Они неразрывно связаны с природой и, возможно, сами являются ее частью. Как распустившийся на скалах цветок, силвари олицетворяют собой хрупкость и силу, красоту и упорство, непрекращающуюся борьбу и веру в жизнь.

Очевидно, всеобщий прогресс за последние 250 лет не обошел стороной и архитектуру Тирии.

Планы достаточно масштабные и серьезные – остается только надеяться на профессионализм разработчиков, а то ведь эпические битвы без ограничений по количеству участников могут легко превратиться в эпические лаги и ошибки.

КРАСОТА НЕЗЕМНАЯ

Слава богу, технологически Guild Wars 2 выглядит вполне современной игрой, о чем свидетельствуют эффектные ролики. Она создается на серьезно доработанном и модифицированном движке первой части. Теперь персонажи смогут не только бегать по земле, но и прыгать, плавать, нырять и даже лазить по деревьям. Система событий и возрождение монстров будут привязаны к смене дня и ночи – кентавры, планирующие атаковать лагерь разведчиков, нападут, скорее всего, на рассвете, а истреблять призраков на старом кладбище лучше ночью. Впрочем, тирийские сутки будут значительно короче земных, что позволит пользователям поучаствовать во всех событиях вне зависимости от того, когда они играют.

Разработчики сразу оговариваются, что сиквел будет требовательнее к компьютерному «железу», чем первая часть, однако обещают очень гибкие настройки графики. Точные требования, видимо, объявят еще не скоро, пока известно лишь, что игра создается исключительно для PC и будет поддерживать библиотеки DirectX 10.

В общем, как ни крути, Guild Wars 2 обещает стать одной из самых ярких онлайновых игр и поддержать почин EverQuest и Lineage. Ох, как не хочется ошибаться в прогнозах... ■

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Дэйв Джонс (Dave Jones, создатель Lemmings, GTA и Crackdown) – ведущий дизайнер

Автор: Дмитрий Карасев

СТАНЬ ПУТИНЫМ!

Одним из главных достоинств APB Дэйв Джонс считает редактор персонажей, который, по его словам, позволяет сгенерировать копию любого человека на Земле. В подтверждение этого авторы создали в игре банду, состоящую из именитых разработчиков – в нее вошли двойники Питера Мулине (Peter Molyneux), Ричарда Гэрриотта (Richard Garriott), Уоррена Спектора (Warren Spector) и Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto). Манипуляциями с внешностью дело не ограничивается: в специальной программе ты сможешь сделать любой рисунок на одежде своего героя. Или изобразить татуировку «Не забуду мать родную» у него на плече.

ALL POINTS BULLETIN

GTA ONLINE, ИЛИ ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ САН-ПАРРО

ЖАНР: Massive Multiplayer Online Action
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Realtime Worlds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: Тысячи
ИНТЕРНЕТ: www.apb.com
ДАТА ВЫХОДА: Март 2010 года

О том, что из Grand Theft Auto получилась бы отличная онлайновая игра, известно уже давно. Огромный мегаполис, в котором ты можешь творить все что душе угодно, – это замечательно. Но вышло бы куда интереснее, если бы остальные жители города были не безликими статистами, а такими же игроками. Что же, следующей весной наши мечты могут сбыться. Причем осуществить их хочет не кто иной, как Дэйв Джонс – тот самый человек, который 17 лет назад придумал оригинальную GTA.

ГОРОД ТЫСЯЧИ СЮРПРИЗОВ

Мегаполис Сан-Парро – место настолько неприветливое, что Liberty City по сравнению с ним кажется тихим курортом. В Сан-Парро уже много лет идет война между силами правопорядка и преступным миром. Контроль над кварталами переходит из рук в руки по нескольку раз на день, вой сирен и визг тормозов давно стали частью повседневного городского шума, а предупредительный выстрел производится сразу в голову. На чью сторону встать, решать тебе и только тебе. Быть Защитником Порядка и Справедливости очень почетно. С другой стороны, в криминальной жизни есть своя романтика...

Идея перенести действие онлайновой игры в современный мегаполис, отказавшись от всяких элементов фэнтези и фантастики, – эту уже смелое решение, но, если верить Дэйву Джонсу, у APB есть масса куда более характерных особенностей. Например, компактность. Разработчики честно признают, что не надеются превзойти по популярности World of Warcraft, и потому Сан-Парро по размерам будет куда меньше Азерота. Зато тебе не придется бежать на другой конец континента всякий раз, когда задумаешь устроить побоище на территории противника, – для этого достаточно просто перейти улицу. Оказаться в центре отчаянной схватки можно в любую минуту, ведь враги встречаются буквально на каждом углу. К числу доступных по первому требованию развлечений добавляются также

В APB тебя ждут 30 видов оружия плюс дополнительные аксессуары. Кто-то захочет воспользоваться оптическим прицелом, кто-то – подствольным гранатометом.

Раненых противников можно брать в плен. Разработчики не объяснили, как именно это будет происходить, но упомянули, что пленный какое-то время не сможет играть.

НАЧИНАЮЩИМ МУЗЫКАНТАМ

Еще одна оригинальная находка Realtime Worlds – встроенная поддержка музыкального сервиса Last.fm, благодаря которому ты можешь сочинить собственный саундтрек для игры. При этом если ты, катаясь с друзьями на машине, включишь одну из мелодий с жесткого диска, товарищи тут же услышат ее в своих динамиках – правда, только в том случае, если она у них есть, иначе Last.fm подберет просто похожий по жанру трек. Ну что, проснулось вдохновение? Специальный редактор позволит тебе составить собственную мелодию из набора сэмплов.

отчаянные погони и перестрелки на скорости 180 км/ч. Ведь в онлайновом варианте GTA обязательно должны быть автомобили, правда?

КОГДА ТЫ ЗАДУМАЕШЬ УСТРОИТЬ ПОБОИЩЕ НА ТЕРРИТОРИИ ПРОТИВНИКА, ДОСТАТОЧНО БУДЕТ ПРОСТО ПЕРЕЙТИ УЛИЦУ.

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Как ты уже, наверное, понял, перед нами не RPG, а чистой воды экшен. По мнению Дэйва Джонса, ролевые элементы только портят онлайновые игры, заставляя игроков тратить все время на избиение монстров и выполнение бесконечных квестов ради получения очков опыта. В APB все гораздо проще: если ты стреляешь точнее и ездишь быстрее всех, будешь лучшим бойцом – и точка.

Совсем без квестов APB не обойдется, но все они ориентированы на PvP. Пример: группа криминальных авторитетов, колеся по городу, получает от игры предложение ограбить ближайший банк. Сказано – сделано. Пока бандиты грузят мешки со знаком $ в багажник, несколько находящихся рядом игроков-полицейских получают вызов – прибыть на место преступления. Ну а дальше все зависит от того, кто стреляет точнее и ездит быстрее.

Может случиться и наоборот: полицейским поручат перевезти деньги из одного банка в другой, а бандитам дадут наводку. Чтобы избежать неравенства в силах, система будет распределять задания на основе внутриигрового рейтинга: ловить мелких хулиганов, ограбивших кондитерский магазин, отправятся полицейские-новички, а штурмовать базу мафиозного клана поедет бригада опытных оперативников.

УЛИЦЫ РАЗБИТЫХ ФОНАРЕЙ

Ранг, определяемый вышеупомянутым рейтингом, – это по большому счету единственное, что ты получаешь в обмен на свои достижения. Более престижное место в списке игроков, солидный статус в своем клане, возможность получить более сложные задания... Возможно, рангом еще будет определяться и доступ к различным видам оружия, но разработчики пока размышляют над этим. Кроме того, высокий рейтинг повлияет на внешний вид персонажа: если все новички одеты в одинаковые костюмы, то уважаемые люди смогут подчеркнуть свою индивидуальность с помощью внушительного гардероба.

▲ *Судя по значкам, перед нами полиция. А что? Авторы не говорили, что стражи правопорядка будут ограничены в выборе костюмов.*

Вот примерно и все, что мы знаем о жизни в городе Сан-Парро. APB должна выйти меньше чем через шесть месяцев, но пока она остается тайной за семью печатями. Впрочем, уже сейчас ее можно назвать темной лошадкой, на которую не грех поставить пару монет: APB никак нельзя назвать сверхожидаемой игрой, но она может завоевать множество поклонников – посчитай сам, сколько людей мечтают сыграть в GTA Online. ■

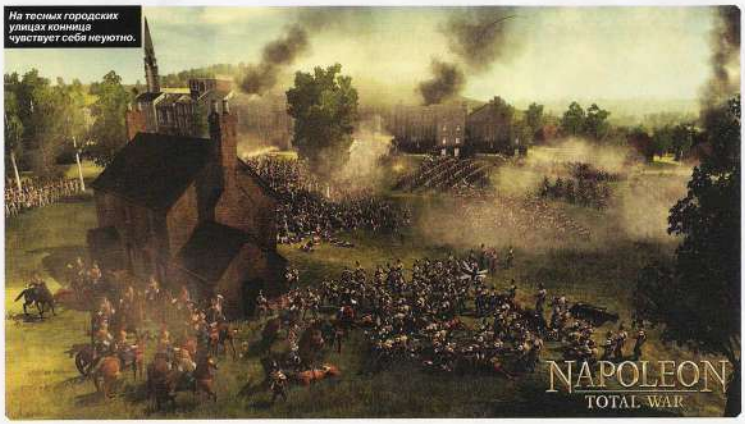
Ты сможешь выбрать собственную «мелодию смерти». Ее будут слышать все окружающие каждый раз, когда ты убиваешь противника.

Машина – механизм многофункциональный. Можно вести огонь, передвигаясь на ней, а можно остановиться и использовать тачку в качестве укрытия.

ФАКТЫ: **50** миллионов долларов ушло на разработку APB | **100** игроков в среднем населяют район города | **30** базовых моделей автомобилей

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Руководитель проекта Майкл Симпсон (Michael Simpson)

Автор:
Борис Соколов



На тесных городских улицах конница чувствует себя неуютно.

Кавалеристам надо преследовать отступающих пехотинцев, а не сражаться с себе подобными.

Ради своего императора солдаты готовы пройти огонь и воду.

ПЕРВОЕ СРАЖЕНИЕ...

Первое боевое крещение Наполеона произошло в 1788 году во время военной экспедиции на Сардинии. Будущий император командовал артиллерийской батареей из четырех орудий. В том сражении французы потерпели поражение. Удивительно, но факт: Наполеон мог стать офицером русской армии и сражаться против турок. В 1788 году видный государственный деятель Иван Заборовский набирал волонтеров среди иностранных офицеров. Иноземцам присваивалось звание на один чин ниже существовавшего. Поручику Бонапарту такое предложение не понравилось, и он заявил, что король Пруссии сделает его капитаном.

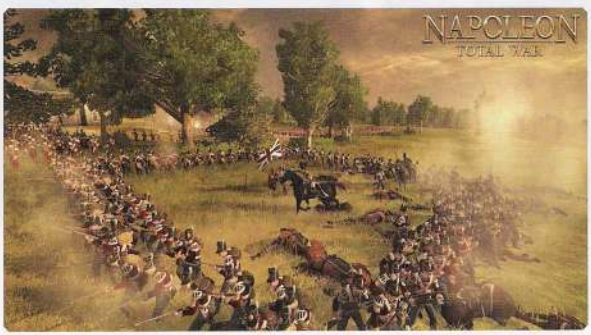
NAPOLEON: TOTAL WAR

ИСТОРИЯ ОДНОГО ИМПЕРАТОРА

ЖАНР: Turn-Based / Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–6
ИНТЕРНЕТ: games.1c.ru/napoleon_total_war
ДАТА ВЫХОДА: 26 февраля 2010 года

Игроки уже привыкли все раскладывать по полочкам. Любые, даже самые необычные проекты легко разбираются на составные части. В этой игре столько-то процентов экшена, столько-то – стратегии и столько-то – RPG. Обязательно надо пометить, является ли она сиквелом/приквелом/ремейком/черт-знает-чем-еще или нет, и т.д.

С жанром Napoleon: Total War все понятно – историческая стратегия. На тактической карте действует пошаговый режим, морские и сухопутные сражения проходят в реальном времени. Под вопросом лишь статус проекта. Казалось бы, какие могут быть сомнения – чистой воды addon. Подумаешь, добавятся новые кампании и виды юнитов, движок-то все равно используется тот же самый, что и в Empire: Total War. Это так, однако пиарщики The Creative Assembly категорически настаивают на том, что нас ждет не какое-то там простенькое дополнение, а абсолютно новая, полноценная игра.



Такое построение необходимо для того, чтобы отбить кавалерийскую атаку.

ЩЕГОЛИ В МУНДИРАХ

Благодаря улучшениям в системе постобработки цветов и светотеней сражения отныне выглядят намного эффектнее. Обрати внимание на скриншоты. Как блестят пестрые мундиры при ярком свете солнца! Команда дизайнеров потратила массу времени, чтобы во всех подробностях воссоздать форму для 322 видов юнитов. Максимальное количество солдат на поле боя увеличилось до 10 тысяч человек. А еще разработчики нарисовали 64 новых лица, что в несколько раз сократило шансы увидеть в строю бойцов с одинаковыми физиономиями.

В Napoleon: Total War большое значение играют полководцы. Боевой дух подразделения повышается, если недалеко от него располагается главнокомандующий со своей свитой.

Кроме того, изменились правила ведения морских сражений. Теперь ты можешь приказать матросам починить незначительные повреждения корабля прямо во время пушечной перестрелки.

В качестве личных телохранителей выступают солдаты Старой гвардии.

КОМАНДА ДИЗАЙНЕРОВ ПОТРАТИЛА МАССУ ВРЕМЕНИ, ЧТОБЫ ВО ВСЕХ ПОДРОБНОСТЯХ ВОССОЗДАТЬ ФОРМУ ДЛЯ 322 ВИДОВ ЮНИТОВ.

Модернизировалась и экономическая модель. Все поселения нынче делятся на три типа. Первые сосредоточены на производстве оружия и наборе новых рекрутов. Вторые снабжают армию деньгами и продовольствием. Третьи специализируются на развитии научных технологий. А еще разработчики вернули хорошо знакомую по предыдущим эпизодам серии Total War фишку с разграблением городов. Если ты не оставишь в захваченном поселении сильный гарнизон, то восстание неминуемо.

ПУТЬ К СЛАВЕ

Napoleon: Total War разделена на две части. Первая – традиционная кампания. Ее начало приходится на 1800 год. Ты выбираешь одну из нескольких доступных стран и стремишься к поставленным целям: захватить соседние земли или достичь наибольших успехов в научно-техническом развитии. В отличие от Empire: Total War в пошаговом режиме один ход равен не шести месяцам, а всего лишь двум неделям.

Вторая часть – сюжетная кампания, посвященная знаменитым военным походам Бонапарта. Первая глава расскажет о войне Франции за Сардинское королевство. 23 февраля 1796 года в качестве свадебного подарка Наполеон был назначен командующим Итальянской армией. Талантливый генерал привел в порядок разрозненные войска, перешел Альпы и в нескольких сражениях потрепал австрийцев, а заодно мимоходом разгромил армию Папы Римского Пия VI. 7 октября 1797 года в Кампо-Формии был подписан мирный договор. В итоге французы хозяйничали во всей Северной Италии.

Следующая глава повествует о Египетской экспедиции. Весной 1798 года Директория отправила набиравшего популярность в народе полководца покорять находившийся в ту пору под властью Османской империи Египет. Наполеон захватил остров Мальту, затем высадился на континенте и с боями взял Александрию и Каир. В 1799 году окрыленный успехами полководец решил покорить Сирию. Французская армия завоевала Яффу, но не смогла взять Акру. Скорее всего, Наполеон со временем сломил бы сопротивление защитников, но был вынужден срочно отправиться в бунтующий Париж.

ОБРАТНО В ПАРИЖ

Информация о третьей главе противоречива. Известно, что она посвящена европейским походам Наполеона и что первая миссия начинается в 1805 году. А вот каким годом датирована последняя – не ясно. По одним данным – 1815-м, по другим – 1812-м. Ты должен победить австрийско-российские войска в сражении при Аустерлице, разгромить прусскую армию, вторгнуться на территорию Польши, присоединить к своей империи Португалию и Папскую область, еще раз победить австрийцев, расширить границы за счет голландских земель, дойти до Москвы, а потом драпать аж до Парижа. Войдут ли в игру знаменитые 100 дней с битвой при Ватерлоо, тоже не известно. Узнаем после релиза! ■

...И ПОСЛЕДНЕЕ

18 июня 1815 года около бельгийской деревни Ватерлоо состоялась последняя битва Наполеона. После побега с острова Эльба Бонапарт за 100 дней собрал 73-тысячную армию. Против опального императора выступило 119-тысячное войско Седьмой коалиции европейских монархов. Перелом в сражении наступил после того, как на помощь британским солдатам под командованием Веллингтона подоспели три прусских корпуса – все решил численный перевес.

Глядя на этот скриншот, так и хочется процитировать: «Смешались в кучу кони, люди...»

Правь, Британия, морями!

ФАКТЫ: **3** главы в сюжетной кампании | **64** новых лица | **322** вида юнитов в разноцветных мундирах

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist) – сценарист, продюсер игры

Автор:
Дмитрий Карасев

ЖАНР:
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ:
Funcom
РАЗРАБОТЧИК:
Funcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
Тысячи
ИНТЕРНЕТ:
www.darkdemons-crygaia.com
ДАТА ВЫХОДА:
2010 год

THE SECRET WORLD

ВСЕ, ЧТО СКРЫТО

Funcom уже два с половиной года трудится над проектом The Secret World, однако до недавних пор до нас доходили лишь обрывочные сведения об игре. Дескать, это необычная MMORPG, действие которой разворачивается в… XXI веке. Правда, мир игры здорово отличается от нашего, в первую очередь присутствием скрытой, тайной магии. И это все! Лишь недавно были обнародованы подробности, проливающие свет на новое творение Funcom.

Авторы обещают, что бесполезного оружия не будет. По их словам, в умелых руках самурайский меч не менее смертоносен, чем подствольный гранатомет.

ДАВАЙТЕ ЖИТЬ ДРУЖНО

The Secret World – игра действительно нестандартная. Например, авторы приняли смелое решение отодвинуть развитие персонажей на второй план. Герои, конечно, будут накапливать опыт, но, убив сотню монстров, они не станут в разы сильнее. Такие понятия, как «профессия» и «уровень», в игре и вовсе отсутствуют. Мастерство владения оружием или отмычкой будет расти по мере использования соответствующих предметов. Такой подход призван облегчить жизнь новичкам, а заодно подтолкнуть игроков к активному взаимодействию друг с другом вместо банального истребления врагов.

Взаимодействие – это вообще фундамент The Secret World. Если большинство современных MMORPG направлены на противостояние игроков (на уровне враждующих фракций, отдельных гильдий и даже дуэлей), то новое творение Funcom посвящено совместной борьбе героев с неким мистическим злом, вознамерившимся погубить наш мир. «Взаимодействие и взаимопомощь – ключ к успеху», – говорят норвежцы. Они даже обсуждают возможность создания на базе The Secret World… полноценной социальной сети.

ТАБЕЛЬ О МАГИЧЕСКИХ РАНГАХ

Защищать наш мир от зла призваны три тайных общества. Базирующийся в Сеуле орден Дракона считает своим долгом следить за развитием истории и тверд-

ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ

Еще одна сетевая шутка от Funcom – блог darkdaysrcoming.blogspot.com, якобы принадлежащий одному из сотрудников студии. В нем он рассказывает обо всяких загадочных событиях, добавляя: «Вы можете считать это игрой, но на самом деле все серьезнее». Правда, в начале сентября хозяин блога сообщил, что «все вышло из-под контроля», и с тех пор дневник не обновлялся.

дой рукой направлять ее в нужное русло, например, убивая неугодных политиков. Квартирующие в Нью-Йорке иллюминаты тоже не слишком разборчивы в выборе средств, хотя их больше интересуют вопросы личного обогащения. Лондонские тамплиеры формально придерживаются кодекса чести, но тоже готовы вырезать целую деревню, чтобы найти одного колдуна.

Хотя глобальная цель у орденов общая – остановить зло, методы работы различаются. И если иллюминаты предпочитают автоматы, то бойцы из ордена Дракона могут заявиться на разборку с катанами и забросать врага файерболами.

Прежде чем выбрать тайное сообщество, хорошенько подумай – уйти из ордена и примкнуть к другой группировке нельзя! Зато в своей организации можно сделать блестящую карьеру и снискать всеобщее уважение. Учитываются самые разные заслуги – от числа выполненных заданий до количества убитых монстров. Очередное звание не просто строчка в биографии персонажа, это еще и расширенный доступ к партийным кладовым, дополнительные задания и очередная порция секретной информации, проливающей свет на загадки этого мира.

ПУТЕШЕСТВИЕ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ

Членство в одном из орденов не помешает игрокам создавать собственные гильдии, которые в The Secret World именуются cabal (клика, группа заговорщиков). Игроки, входящие в клику, могут, например, скинуться, приобрести небоскреб в центре Нью-Йорка и обставить его по своему вкусу.

Ценность такой недвижимости, безусловно, велика, но владеть участком в Агарте (Agartha) более престижно. Это мистическая область, скрывающаяся глубоко под поверхностью Земли, и единственное место, где не только можно, но и нужно сражаться с другими игроками. Во-первых, наделов в Агарте на всех не хватит, а обладание одним из них дает доступ к специальному ресурсу под названием анима (anima). Во-вторых, победа над другим игроком приносит приз в виде все той же анимы. Эта универсальная валюта необходима как для улучшения имеющегося оружия, так и для доступа к новым способностями. В общем, есть за что побороться. Пока, правда, проект соответствует своему названию – он для нас тайна, покрытая мраком. Об игре известно слишком мало, и все, что мы можем сделать, – это задаваться вопросами. Два главных: действительно ли игра столь оригинальна, и если да, то не помешает ли ей это быть интересной и популярной? Предыдущая MMORPG от Funcom – Age of Conan – тоже выделялась самобытностью, но успеха ей это не принесло. Будем надеяться, что норвежцы урок усвоили и проделали работу над ошибками. ■

СЕКРЕТНЫЙ ИНТЕРНЕТ

8 мая 2007 года по Сети разошлась непонятная картинка с панорамой Нью-Йорка и поэмой, состоящей из предложений на разных языках. Расшифровав послание, можно было получить адрес сайта www.darkdaysarecoming.com. Тот, в свою очередь, содержал еще одну головоломку, отсылающую к официальному форуму некоей новой MMORPG. Так Funcom оповестила весь мир о своей работе над The Secret World. Сайт, кстати, функционирует до сих пор – сейчас там можно записаться в один из орденов, предварительно пройдя психологический тест на профпригодность.

ИЛЛЮМИНАТЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ АВТОМАТЫ, А БОЙЦЫ ИЗ ОРДЕНА ДРАКОНА МОГУТ ЗАЯВИТЬСЯ НА РАЗБОРКУ С КАТАНАМИ И ЗАБРОСАТЬ ВРАГА ФАЙЕРБОЛАМИ.

В игре можно путешествовать во времени. Правда, пока точно не известно, с какой целью.

Как и другие разработчики, норвежцы много говорят о необычных противниках. Впрочем, в случае с The Secret World этому хочется верить.

При должной сноровке в The Secret World вполне по силам выжить и одиночкам. Более того, им легче будет сделать карьеру в своем ордене.

ФАКТЫ: **XXI** век – время действия игры | **3** ордена, противостоящие древнему злу | **50** тысяч человек уже вступили в тайные сообщества

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Diablo 2, Hellgate: London, Fallout 3

Автор: Кирилл Перевозчиков

BORDERLANDS

ЛЕГАЛАЙЗ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter/ Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Software
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–4
- **ИНТЕРНЕТ:** www.borderlands-thegame.com

Действовать будем быстро. Сначала к автоматам с газировкой – электрический официант, как всегда, любезен и обходителен. «Две обоймы патронов для винтовки, маленький мед-кит и вон тот интересный пистолет со снайперским прицелом и зажигательными патронами. Что? А, да. С собой, пожалуйста…» – «Спасибо, что без сдачи. Свободная касса!» Далее, опустив голову, галопом до Brutal Badass Psycho 24-го уровня. У гаденыша восстановились щиты и все здоровье. Черт! Черт! Бегать кругами. Стрелять в голову. Забрасывать гранатами. Только бы выжить! Ведь глупое устройство автоматического воскрешения слишком далеко – мутант тысячу раз успеет восстановиться.

О КОМПАНИИ

1999 — В городе Плано, штат Техас, основана Gearbox Software.

2005 — Выходит первый самостоятельный франчайз Gearbox – игра Brothers in Arms: Road to Hill 30.

2009 — Спустя две недели после выхода консольной версии на ПК появляется Borderlands.

Borderlands задумывалась пять лет назад как первый шутер, в котором RPG-элементы избавятся наконец от унизительной характеристики «элементы». Gearbox даже придумала специальное выражение RPS (Role Playing Shooter), но не спешила рассказывать, как она все-таки собирается претворять его в жизнь. Об игре было известно катастрофически мало: далекая планета Пандора, открытые пространства, поиски утраченной инопланетной технологии и… 500 ТЫСЯЧ ПУШЕК. На словах «500 тысяч пушек» пиар-человек Gearbox обычно делал страшные глаза, начинал взахлеб рассказывать об уникальной технологии процедурной генерации оружия, и остановить его было задачей совершенно непосильной. Вскоре, впрочем, начали появляться и первые скриншоты – игра на них выглядела неплохо (хотя и вторично по отношению к той же Fallout 3), но про геймплей попрежнему было понятно мало.

ЦВЕТНЫЕ МЕЧТЫ GEARBOX

Время шло. С момента триумфального выхода Fallout 3 прошел почти год, а в Gearbox все никак не спешили с релизом. Но не так давно (и совершенно неожиданно) от команды Рэнди Питчфорда (Randy Pitchford) последовало сенсационное заявление: Borderlands меняет визуальный стиль, причем все графические материалы в игре будут перерисованы с нуля. Эта перемена разом сделала Borderlands уникальной, не похожей ни на Fallout 3, ни на другие серо-коричневые проекты «нового поколения». Нынешний стиль Borderlands – яркий, похожий на оживший концепт-арт – подогрел интерес публики и заставил журналистов выстраиваться в очередь за предрелизной бета-версией проекта. Мы передавали впечатления от обновленной Borderlands в прошлом но-

мере, а в ходе путешествия в офис «1С» обнаружили, что за новым визуальным стилем (и отличным шутером от первого лица) притаилась очень старая и очень знакомая игра. Имя ей – Diablo.

HIT THE ROAD

Мы начинаем свое путешествие в салоне грязного автобуса, направляющегося к уездному городку Firestone. Когда водитель предложит выйти, придется выбрать класс персонажа и принять решение, которое во многом определит стиль всей будущей игры: каждый герой предпочитает свой вид оружия и имеет уникальное дерево умений. Но все это откроется потом. Пока мы просто выбираем первого попавшегося брутального мужчину (кажется, класс называется «Солдат») и слушаем наставления электрической женщины в нашей голове – она советует следовать за маленьким одноколесным роботом, который встретит героя на подступах к городу. Так и сделаем: начинается весьма своеобразный обучающий режим, во время которого можно свыкнуться с управлением, расстрелять парочку бандитов, повстречать первого NPC и взять первый в своей жизни квест. Любители Diablo почувствуют себя как дома: полоска внизу экрана с удовольствием заполняется опытом, каждый «левел-ап» автоматически повышает характеристики героя и выдает ровно одно «очко умений» (skill point), которое можно вложить в любую из трех веток развития (у каждого класса своя уникальная схема скиллов и спецспособностей). Из врагов (или, если угодно, мобов) выпадают самые неожиданные предметы: деньги, оружие, патроны и модификаторы. В локациях-городах NPC выдают квесты, а роль продавцов выполняют автоматы по реализации оружия, патронов и других полезных предметов, например генераторов щита. Ведь, несмотря на то что геймплейная механика в Borderlands вполне себе шутерная (есть полоска здоровья и полоска «щита», которая восстанавливается, AI противника ведет

В Borderlands работает динамическая смена дня и ночи. Правда, ночи в конечном итоге оказываются очень короткими.

Все шкафчики и ящики, которые мы еще не обыскали, подсвечиваются зеленым цветом.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Идеально выверенный геймплей, сочетающий шутер и RPG в точно подобранных пропорциях. Потрясающий визуальный стиль, 17 миллионов видов оружия.

Не слишком удачная реализация транспорта, рудиментарный сюжет. Слегка раздражают постоянно возрождающиеся противники.

DIABLO, СКРЕЩЕННАЯ С ШУТЕРОМ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА, И ЭТИМ ВСЕ СКАЗАНО. ПОТРЯСАЮЩЕ УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА, НЕОБЫЧНЫЙ ВНЕШНИЙ ВИД И ОБЩИЙ «ПАНКОВСКИЙ» СТИЛЬ ТОЛЬКО ДОБАВЛЯЮТ ЕЙ ОЧКОВ.

8.5

ФАКТЫ: **17.5** миллиона видов оружия | **2** типа транспортных средств | **4** класса персонажей

1 – Bruiser (в пер. с англ. «силач», «здоровяк») – один из самых опасных противников в начале игры. Данный экземпляр 15-го уровня превышает нашего персонажа на целых два уровня в развитии – придется попотеть.
2 – Штурмовая винтовка снабжена небольшим прицелом, которым строго рекомендуется пользоваться, чтобы увеличить шанс критических попаданий.
3 – Внизу экрана расположены полоска накопления опыта и компас, на котором отмечаются все враги и точка активной миссии.
4 – Здесь находятся индикаторы здоровья и уровня щита, а также статус готовности спецспособности, которая включается по нажатии F, – в нашем случае это Scorpio Turret.
5 – Патроны и гранаты. Последние, кстати, можно модифицировать с помощью специальных апгрейдов – одни увеличивают наносимые повреждения, другие заставляют их рассыпаться на несколько взрывоопасных кусочков.
6 – Наверху экрана появляется полезная информация о постоянно меняющемся игровом мире.
7 – А это активная миссия: нужно найти ключ от шахты, где засел злодей-босс по кличке Кувалда (Sledge), сделавший себе палатку из кожи убитых родителей.

себя вполне классическим образом – прячется за укрытиями, заходит с фланга), где-то на кончиках пальцев всегда чувствуется тонкий математический расчет: исход битвы зависит от правильно выбранного оружия, правильно прокачанных характеристик и еще тысячи аспектов, которые принято учитывать в современных RPG. Если в той же S.T.A.L.K.E.R. основной упор делался на сюжет и выдачу квестов, то Gearbox поставила на идеально выверенную игровую механику – и не прогадала.

В ПОИСКАХ КОВЧЕГА

Borderlands работает как какой-то сумасшедший наркотик: мы носимся по локациям, расстреливаем противников, получаем новые уровни и новые пушки (обещанные 500 тысяч наименований ближе к релизу превратились в 17 с половиной миллионов – генератор случайных чисел не остановить); прекращать играть категорически не хочется, оторваться невозможно. При этом где-то на периферии сознания, конечно, существует некий сюжет: все герои так или иначе преследуют одну цель, живо подогреваемую электрической женщиной в углу экрана: найти таинственный инопланетный Vault (склеп, схрон, убежище?), завладеть утерянной эридианской технологией, поднять Пандору с колен. Этот электронный ангел-хранитель (игра настаивает: Guardian Angel) появляется, как только мы собираемся совершить что-то особенно масштабное, например, убить сюжетно важного босса. Также по радио с нами связываются и другие персонажи, чтобы предложить новые миссии, отпустить комментарий по поводу наших действий или просто пожелать мучительной смерти. На Пандоре определенно все очень-очень плохо: такое ощущение, что основную популяцию планеты составляют случайно сгенерированные бандиты, а также опасная инопланетная фауна: скаги (собачки-мутанты со странным ртом), какие-то птеродактили (из них очень смешно выпадают автоматические винтовки) и даже гигантские насекомые (появляются в новых исследованных локациях). Выдающих задания персонажей (все миссии сводятся к «принеси – убей – нажми на кнопку – вернись за наградой», но в этом

Автоматическая турель Scorpio – спецспособность класса «Солдат», крайне эффективная в бою штука.

КЛАССОВОЕ РАВЕНСТВО

Классы в Borderlands – уникальные персонажи, каждый со своей предысторией и своими мотивами.

Mordecai, Охотник
Предпочтительное оружие: пистолеты и снайперские винтовки.
Специальный навык: Bloodwing – выпускает инопланетную птицу, которая больно кусает врагов.
Биография: Мордекай прилетел на Пандору в поисках человека с фамилией Квинн. Но Квинн оказался мертв, и сейчас Охотник занят поиском его убийцы. Из оружия предпочитает снайперские винтовки и пистолеты.

Roland, Солдат
Предпочтительное оружие: дробовики и штурмовые винтовки.
Специальный навык: Scorpio Turret – устанавливает автономную турель, которая расстреливает врагов, а также лечит персонажа и союзников.
Биография: Роланд – бывший солдат Crimson Lance («Багровое копье»), специального отряда Atlas Corporation, не знающего правил и законов. Роланд уходит из отряда, когда узнает, что один из бригадиров – человек, которого он когда-то поклялся убить.

Lilith, Убийца
Предпочтительное оружие: пистолеты-пулеметы (SMG).
Специальный навык: Phasewalk – на короткое время становится невидимой и смертельно быстрой.
Биография: Лилит – одна из шести генетически модифицированных женщин-сирен (Sirens), которым подарили невероятные способности с помощью технологий пришельцев. Прибыла на Пандору, чтобы найти еще одну Сирену и узнать больше о своем происхождении.

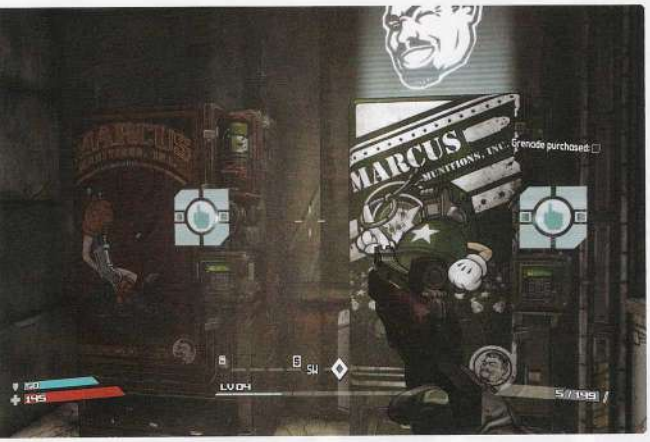
Brick, Берсеркер
Предпочтительное оружие: гранатометы, взрывчатка.
Специальный навык: Berserk – на короткое время входит в режим «ярость», становясь практически неуязвимым и восстанавливая здоровье от каждого убитого противника.
Биография: Брик ищет на Пандоре свою сестру, другие подробности его биографии неизвестны. Трогательно носит на шее лапу своей погибшей собачки. Очень силен в рукопашном бою.

нет ничего страшного) мало, и они, следуя канону RPG-игр, не двигаются с места без особой надобности: двигаться придется нам и очень много.

БЕЗУМНЫЙ МЕЛ, БАНДИТ И НЕГОДЯЙ

Ведь почти каждый квест подразумевает возвращение за вознаграждением: когда в углу экрана все задания отмечены галочками, игра предлагает поскорее вернуться к работодателю. Чтобы не надоедать утомительными пешими перебежками (мир здесь хоть и не бесшовный, но все равно впечатляющий размерами локаций), разработчики ввели в игру две вещи: систему Fast Travel (работает через воскрешающие станции New-U) и... машины. Последний аспект требует более тщательного рассмотрения, потому что машины – самый спорный момент в Borderlands. Да, на первых порах, когда быстрые путешествия через контрольные точки невозможны по сюжету, машины – единственный способ покрывать большие расстояния за короткое время. После того как мы выполним один небольшой квест, по всей планете заработают специальные станции Catch-a-Ride, которые создают железных коней прямо из воздуха и совершенно бесплатно. Радости от этого, впрочем, мало: машин всего два типа (практически ничем друг от друга не отличаются, но сначала доступна только одна разновидность), они обладают не слишком удобной физической моделью и, что самое неприятное, регулярно застревают в складках и неровностях игрового мира. Сам мир Пандоры по понятным причинам полностью статичен: предметы намертво привинчены к полу, установка вместе с игрой свежих драйверов NVIDIA PhysX заметна только в скромном рэгдолле поверженных противников, даже машины управляются как-то странно, здесь вам не Halo. К счастью, разработчики избавились от некоторого дисбаланса, который мы видели в превью-версии: машины больше не являются всемогущим оружием массового уничтожения, повреждения от бортового оружия и сбивания противников в финальной версии сильно снижены, и это скорее плюс. Другое дело, что интеграция транспорта в Borderlands в целом явно не удалась. К счастью, о машинах можно при определенном желании забыть и пользоваться исключительно Fast Travel – пусть даже некоторые миссии и подразумевают наличие у игрока транспортного средства.

Путешествие между локациями проходит через такие вот контрольные точки.



ПРАВИЛА ЖИЗНИ CLAPTRAP

Забавные роботы модели CL4P-TP запрограммированы помогать людям на планете Pandora во всех начинаниях. Их можно встретить на протяжении всей сюжетной линии. Так, без помощи «клэптрэпа» не открыть проход в новые локации, роботы активируют «проходы» между областями. Они также информируют игрока, когда на местной доске объявлений появляются новые задания, а если никто не видит – упражняются в танцевальных па. Милейшие создания. Кстати, некоторые «клэптрэпы» валяются брошенными и сломанными, но их можно спасти (починить) и получить в награду от робота модификатор, увеличивающий инвентарь на несколько слотов. Это единственный в игре способ расширить инвентарь, так что не советуем им пренебрегать.

МИЛЛИОН КВАДРИЛЛИОНОВ ПУШЕК

А вот о чем забыть сложнее, так это о постоянном респауне монстров. Да, он оправдан игровой механикой. Но когда тебя в сотый раз на одном и том же месте атакуют одни и те же бандиты, хочется просто зажать клавишу «бег» и скрыться от надоедливых рейдеров. Не потому, что их сложно призвать к порядку, просто это надоедает. С другой стороны, в игре слишком мало вещей, о которых можно сказать «надоедает» – благодарить нужно прежде всего необъятный арсенал оружия. Каждая пушка хотя и является результатом работы алгоритмов процедурного генерирования, но уникальна и ощущается в руках совершенно иначе, чем предыдущая. Оружие делится на классы: дробовики, пистолеты, снайперские винтовки, пистолеты-пулеметы, штурмовые винтовки, гранатометы, есть даже образцы инопланетной технологии. Все они различаются не только внешне, но и, разумеется, по характеристикам: игра любезно дает сравнивать показатели лежащей на земле винтовки со

Как и в BioShock, оружие, патроны и прочие полезные вещи можно покупать в специальных «торговых автоматах» (vending machines) – на Пандоре нет оружейных баронов или даже кузнецов.

«статами» экипированного предмета – очень удобно, не надо лезть в инвентарь за сравнением. Оружие – колоссальный стимул для прохождения Borderlands, и деньги здесь ни при чем: в городских автоматах продаются не самые сильные экземпляры, лучшие «пушки» практически всегда прячутся в специальных контейнерах в логовах местных боссов. Вообще, в игре какое-то потрясающее количество всевозможных ящиков, шкафов, даже унитазов – все это предлагается постыдным образом обчищать, ведь патроны и деньги порой в большом дефиците.

КООПЕРАТИВНЫЙ ПАРАДАЙЗ

Несмотря на то что Borderlands очень сильный одиночный проект (а именно к одиночной игре и следует относить нашу оценку), игра также заточена под кооперативное прохождение. Вот взять, к примеру, местную систему мгновенного воскрешения Second Chance – в одиночной игре она работает несколько странно: поверженному игроку дается около десяти секунд на то, чтобы убить любого врага и получить немедленное восстановление щита, но обычно это означает, что мы забились в какой-нибудь дальний угол, отступая, и не можем ни до кого дотянуться. В кооперативе такая система обретает совершенно иной смысл: другие игроки могут воскрешать павших товарищей, но не стоит полагать, что играть вместе в Borderlands легче. Отнюдь: в кооперативе количество и сила врагов заметно возрастают пропорционально количеству присоединившихся игроков (максимум – четыре), все сюжетные квесты остаются в силе, просто вознаграждение теперь дается каждому члену команды. Да, подключиться к онлайну можно в любой момент

...или стрельба зажигательными патронами.

Некоторые образцы оружия дают дополнительный эффект, например поражение электричеством...

игры – спасибо системе GameSpy, которая хоть и уступает по удобству Xbox Live и Playstation Network, но работу свою выполняет.

КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ

На десерт мы оставили самый «вкусный» компонент Borderlands – внешний вид. Дело тут даже не в технологиях – движок Unreal Engine из-за больших открытых пространств едва ли может похвастаться фантастической детализацией всего и вся, хотя ПК-версия и получила текстуры более высокого разрешения, а также несколько дополнительных графических эффектов. Дело, конечно, в стиле. Разработчики настаивают на определении concept-art style, и мы их понимаем: технология очень сильно отличается от привычного Cel-Shading, здесь нет грубых черных контуров и излишней мультяшности картинки. Описывать происходящее на экране нет смысла – взгляни на окрестные скриншоты и убедись сам, почему Borderlands – игра с самой оригинальной графикой 2009 года.

ВЗЛЕТИТ?

Аддиктивность Borderlands не знает границ. Сев за игру «на полчаса» рано утром, ты рискуешь очнуться уже ночью с застывшим в глазах ощущением нестерпимого голода. Еще! Еще оружия. Еще опыта. Еще новых скиллов. Остановиться невозможно – сопротивляться идеально выверенному механизму игры совершенно не хочется. И пусть здесь слишком много условностей, присущих жанру RPG, Borderlands – самый увлекательный гибрид шутера и ролевой игры на планете. Кто-то должен был это сделать: респаун монстров, математический расчет повреждений и миллион квадриллионов оружия. Gearbox, кажется, обеспечила себе место в истории. ■

Каждое оружие помимо прочего определяет минимальную планку уровня, необходимую для его использования.

ДЕКОНСОЛИЗАЦИЯ

PC-версия Borderlands, несомненно, хороша: текстуры высокого разрешения, быстрый движок и управление с помощью мыши делают свое дело. На ПК играть удобнее и интереснее, чем на консолях. С другой стороны, разработчики пропустили в релиз несколько неприятных мелочей. К счастью, все они исправляются правкой конфигурационных файлов (лежат в папке «Мои документы»/My Games/Borderlands/WillowGame).

Включаем V-Sync

Чтобы включить вертикальную синхронизацию, открой WillowEngine.ini и найди там строчку UseVsync=False. Поменяй ее на UseVsync=True.

Включаем Anti-Aliasing

Чтобы активировать сглаживание в игре, переименуй Borderlands.exe в Bioshock.exe или UT3.exe и включи сглаживание в панели драйвера видеокарты.

Меняем FOV

Если у тебя широкоэкранный монитор с отношением сторон 16:10, этот твик пригодится для изменения угла обзора. Открой WillowInput.ini и добавь в конце вот такие две строчки:

Bindings=(Name=»F10»,Command=»FOV 90»,Control=False,Shift=False,Alt=False)

Bindings=(Name=»F11»,Command=»FOV 110»,Control=False,Shift=False,Alt=False)

Теперь по нажатии на F10 и F11 можно выбрать более удобный угол обзора.

Отключаем сглаживание мышки

Помимо того что игра ощутимо помогает целиться (отключи Aim Assist в опциях), мышка иногда тоже ведет себя странновато. Чтобы исправить это, найди в WillowInput.ini строчку bEnableMouseSmoothing=True и поменяй ее на bEnableMouseSmoothing=False.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: El Presidente – бессменный лидер Тропико
ПОХОЖЕ НА: Tropico, The Settlers, Anno 1404, SimCity

Автор:
Святослав Торик

Фермы в городе – типичная картина для начинающих тропиководов. Впоследствии аграриев выселяют в Замкадье, чтобы не отъедали ценную землю.

Редкие, но приятные сюрпризы-достижения, которые можно получить в процессе игры. Например, завоевать любовь 80 процентов жителей или справиться с террористической угрозой.

ТРОПИКО 3

ОСТРОВ СОЛНЦА

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Tropico 3
- **ЖАНР:** Strategy/Management
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** russobit-m.ru/catalogue/item/tropico-3

Hola, amigo! Добро пожаловать на Тропико, удивительную perla Карибского бассейна! Здесь растет кокос, восхитительно ловится crocodilo, и все это круглый год! Хватай свою ratona с teclado и присоединяйся к нам! Море плещется, туристы плетутся, samba пляшется! И солнце светит круглый год, а не как в первой части, когда весь срок прошел в борьбе за урожай, caramba!

VIVA EL PRESIDENTE!

Si, сеньор. Ваш дворец соскучился по вам, как и все мы, ваши преданные слуги. Так точно, сеньор президенте, кланяться не ниже пояса. Прошу, взгляните сюда – это ваш пульт управления страной. Как это зачем? Вы же El Presidente, в вашей власти практически все! Вы можете приказать построить любое здание, увеличить рождаемость или отменить экспорт нефти. Были бы только pesos. Откуда? Ну, источников дохода у нас не так много – экспорт сырья и готовых товаров да аренда жилых помещений. Туризм вот есть, отдельной строкой. Но вы знаете, сеньор президент, туризм – дело дорогое. Одним отелем не обойдешься, а стоит он ого-го! Вот вы тогда сбежали от нас и все вещи побросали, а мы их на аукцион сдали и вырученные pesos в сейф положили. Да только сколько их осталось, тех pesos...

Но и при небогатом стартовом капитале можно развернуться, сеньор президент. Начать, скажем, с фермы по выращиванию ананасов. Что за фрукт ананас? Зато как погуляем! Получим первую прибыль и... даже не знаю, что вам посоветовать, ваше превосходительство. Потратиться на богоугодное какое дело или вложить в бизнес? Ну, раз уж я начал про доход – продолжу. Вот, значит, есть у вас ферма, сеньор президент. Выращивает она ананасы. Раз в несколько месяцев в порт прибывает баржа, которая эти ананасы отвозит куда-нибудь в капстраны. За каждый ананас зарубежные партнеры платят по 1 peso. Но если ананас закатать в банку, то за него будут платить уже 3 pesos! Так что для умножения дохода надо просто построить завод по закатыванию ананасов в банки! Аналогичная цепочка выстраивается и в остальном экспорте: можно продавать дерево, а можно мебель. Табак за копейки или сигары за доллары. Нефть... Впрочем, нефть – это отдельный, сложный и дорогой разговор.

Однако должен предупредить, сеньор президент, что строители у нас – ленивые porcallones. Уж не знаю почему, просто так исторически сложилось. Жарко тут, на островах, fiesta у пролабов по полдня длится. Так что, бывает, кафедральный собор за месяц возведут, а какую-нибудь хибарку и за год не построят. Ну что вы, сеньор президент! Никаких расстрелов, иначе вас даже радикальные милитаристы не поймут! Лучше поступить наоборот, создать им все условия: гараж поставить, чтобы не приходилось пешком на стройку бегать, зарплату повысить, обе-

О КОМПАНИИ

1997 Создается студия Haemimont Games.

1998 Будущий директор студии Габриэль Добрев работает вспомогательным программистом над интерактивными головоломками серии Moving Puzzle.

2000 Выходит игра Tzar: The Burden of the Crown («Огнем и мечом» в русской локализации), получившая признание поклонников стратегий в реальном времени.

ЖИТЕЛЬ МОЖЕТ ПОЙТИ В ГАРАЖ, И ТАМ ЧУДЕСНЫМ ОБРАЗОМ ПОЯВИТСЯ МАШИНА. ЧУДЕСА В ТРОПИКО – ОБЫЧНОЕ ДЕЛО.

© ОБУЧАЮЩАЯ МИССИЯ

ПО ПРОСТОРАМ КАРИБСКИХ МОРЕЙ

Основная кампания сосредоточена на 15 миссиях-островах. Нельзя сказать, что нарастание идет от простого к сложному, тем более что после первой же миссии на выбор дают две, после еще двух – шесть и т.д. Выполнять их можно в любом порядке, и в каждой из них найдется что-то свое. Да начиная хотя бы с сюжетной завязки: то президент сбежал из родной страны, где власть захватил его брат-близнец, на свой «дачный» островок; то его выбросило на остров прибоем, а на затылке вытатуирован штрихкод, и за ним теперь гонятся спецслужбы США и СССР... Но это еще не все – для каждой миссии дизайнеры разработали совершенно сумасшедшие списки событий. В одной из миссий на президента постоянно покушаются (правда, что-то ни разу не убивали), а еще у него в заднице обнаружили чип, который без ведома окружающих переводит на счет в швейцарском банке кругленькие суммы. Каждое событие можно решить несколькими способами, но там всегда есть свои плюсы и минусы, типа «плюс к репутации США, но минус к репутации СССР».

▲ *В случае вооруженного восстания президент может лично встать на собственную защиту. Под твоим чутким руководством, разумеется.*

▼ *«SimCity в джунглях» хочу назвать в Tropico 3. Хотя рука так и тянется сравнить ее с самой первой игрой серии.*

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	7.5

Ощущение крутого тропического рая, проверенный временем игровой процесс, да и музыка тоже ничего. Приличный продолжатель известного сериала.

Интерфейс мог бы быть и получше. Одни элементы игры незначительны, иные – чересчур рандомизированы. Нервируют зависания и некрутые баги.

АТМОСФЕРНАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ ДЛЯ ВСЕХ, КТО ЛЮБИТ ЭКСПОРТИРОВАТЬ НЕФТЬ И АНАНАСЫ.

7.5

УКАЗЫ, РЕШЕНИЯ, ВЫБОРЫ – ЛЮБОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ, ФИНАНСОВЫЕ ПОТОКИ КОТОРОГО ИДУТ ЧЕРЕЗ ВАС, МОЖНО... «АМОРТИЗИРОВАТЬ».

спечить едой, жильем, удовольствиями. Чем больше у них благ, тем качественнее они работают. Ну, это в теории. А на практике... Сами знаете, черного регго не отмоешь al blanco.

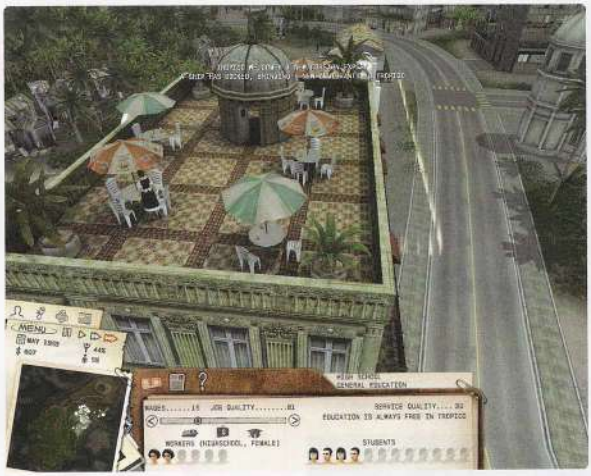
LIBERTAD O MUERTE!

Ах, сеньор президент, это еще не все. Жители нашего славного островка кажутся непритязательными, но это лишь видимость. Сначала они хотят иметь крышу над головой и кусок хлеба, потом к этому набору им подавай стены и масло, а дальше, увы, больше. Доходит до того, что эти cabrones отказываются работать, если в городе отсутствуют рестораны и больницы! Но и этого им мало. Каждый из них придерживается определенных политических и общественных взглядов. Одни благоволят религиозным фанатикам, другие – «зеленым»; часть населения симпатизирует коммунистам, другая поддерживает капиталистов. Либералам подавай средства массовой информации, националистам не нравится активная миграция. Лавировать между ними – это и есть ваша главная и безусловная задача, сеньор президент.

Практически любая проблема решается просто: растет недовольство в религиозной среде – поставьте им церковь, авось расшибут лбы в своих молитвах. Милитаристы вот-вот поднимут оружие на своего правителя? Организуйте где-нибудь в глухомани военную базу, пусть играют в свои мужские игры. No, сеньор президент, застроить весь остров соборами и военкоматами не получится. Места мало, и pesos постоянно не хватает, а ведь надо где-то размещать и фермы, и шахты по добыче золота, и ювелирные заводы, чтобы это золото переплавлять в украшения. И не забывайте о безграничноленивых строителях, ваше превосходительство!

Порой бывает так, что радио есть, а счастья по-прежнему нет. Тогда пора пускать в дело тяжелую артиллерию – издавать указы. Они способны на многое: ликвидировать безграмотность на родном островке, снизить налоговое бремя, повысить воспитательный момент в работе полиции и армии, радуя либералов, или, наоборот, срезать процент-другой свободы. Но если уж и указы не помогли... Сеньор президент, пожалуйста, возьмите ваш пульт и выберите какого-нибудь жителя. Si, лидер фракции националистов подойдет. Видите кнопку «заказать»? Это именно то, что вы подумали. Там рядом еще есть кнопочка «подкупить», она тоже работает. Никто не уйдет от длинных рук El Presidente!

ФАКТЫ: **1** El Presidente, наш любимый и дорогой | **15** сложносоставных островов-заданий | **22** минуты уходит на освоение туториала



Торнадо и землетрясения никогда не случаются вовремя. К тому же после них вы теряете жителей, работающих метеорологами, – их забивают камнями.

МНЕ СВЕРХУ ВИДНО ВСЕ, ТЫ ТАК И ЗНАЙ

Стоит лишь начать пламенную речь к любимым согражданам со своего дворцового балкона...

...как обязательно найдется какая-нибудь «левая гвардия», митингующая с нелепыми требованиями и транспарантами!

AUTORIDAD SUPREMA

Сеньор президент, подойдите к окну и аккуратно выгляните из-за шторы на море – видите три крейсера на боевом дежурстве? Сейчас это представители США, потому что мировой рейтинг нашего государства их не только не впечатляет, а даже разочаровывает. Но на их месте могли быть и подлодки СССР, если бы вы сильно разочаровали коммунистов на острове. Si, сеньор, надо опять подкупать и угрожать. Только на этот раз – через дипломатические миссии. Вы можете выпустить указ о военном союзе с СССР, и тогда линкорам США здесь точно ловить будет нечего. Различные торговые предложения и санкции тоже могут поспособствовать делу. Ну и самое главное – постоянно поддерживать и капиталистов, и коммунистов на нашем любимом острове.

Какая вам от всего этого выгода? Сеньор президент, я знаю, что в одном швейцарском банке есть счет на ваше имя. Более того, я знаю, каким образом его пополнить. Указы, решения, выборы – любое предприятие, финансовые потоки которого идут через вас, можно... «амортизировать». Прибыль пополам, hace?

Ну, раз мы договорились, сеньор президент, хочу сделать еще пару замечаний. Ваше предыдущее правление было, скажем так, плоским. В этот раз картина куда внушительнее и красочнее – ваше государство никогда не было таким наполненным жизнью, таким... олицетворенным. Да что там – вы и сами можете выйти, посмотреть на дело ваших рук. Подобные прогулки имеют и практическое значение – ваше присутствие на стройке подстегнет строителей, особенно если ваш рейтинг достаточно высок... Ах, я прошу прощения, мне пора бежать. Ужин с послом США, знаете ли, а они не любят ждать. Уверен, вы достойно сыграете роль нашего горячо любимого El Presidente! Buena suerte, сеньор президент! ■

Чем ближе и плотнее туристическая инфраструктура, тем быстрее и чаще идут поступления в бюджет по этой статье дохода.

Нефтеналивной танкер и баржа с экспортными товарами ну очень любят друг друга.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Delta Force, Operation Flashpoint, ArmA: Armed Assault

Автор: Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ТОМ КЛЭНСИ ОТДЫХАЕТ

Сюжетная завязка в Operation Flashpoint: Dragon Rising даже не про злых русских, все куда хуже. Итак, внимание: Китай атаковал Российскую Федерацию (военные действия происходят на вымышленном острове с очень русским названием Скира) и бедное российское правительство не в состоянии ничего с этим поделать. Мы вынуждены попросить помощи у американцев, а те с радостью прилетают на волшебных вертолетах, прихватив с собой специальные баллоны, в которых находится сжиженная Amerikanskaya Demokratitya. Дальнейший сценарий «освобождения» предсказать рука не поднимается, уж простите.

Как и в оригинальной Flashpoint, ранение в ногу означает невозможность использовать клавишу «бег», плюс игрок будет истекать кровью и картинно умрет, если срочно не воспользоваться символическим медпакетом.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

ИГРУШЕЧНАЯ ВОЙНА

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-16
ИНТЕРНЕТ: www.flashpointgame.com

С Operation Flashpoint: Dragon Rising связана достаточно драматическая история, которую все наверняка уже тысячу раз слышали: в 2005 году талантливые разработчики Bohemia Interactive ушли из-под опеки издателей Codemasters и продолжили делать сериал Operation Flashpoint, но уже под псевдонимом ArmA: Armed Assault, из-за чего у всех нормальных людей случилась поначалу ужасная путаница. А тут еще Codemasters, всю сознательную жизнь занимавшаяся гоночными симуляторами и приравненными к ним играми, объявила, что сама будет делать Operation Flashpoint 2 и что ей и без Bohemia хорошо.

Шло время, название Operation Flashpoint 2 аккуратно преобразилось в Operation Flashpoint: Dragon Rising, а публику начали радовать удивительной красоты скриншотами – только немногие догадались прочитать маленькую надпись внизу картинок: Target Render. А Target Render, дорогие друзья, – это специально смоделированная и обработанная сцена, призванная демонстрировать качество графики, к которому теоретически должны стремиться разработчики. Разумеется, стремиться – не значит реализовать, а обещать – не значит жениться. В жизни Dragon Rising похожа на эти самые рендеры только цветовой гаммой и стильными световыми фильтрами.

О КОМПАНИИ

1985 Только что основанная братьями Ричардом и Дэвидом Дарлинг, компания Code Masters (именно так, через пробел) начинает выпуск игр для Amiga и ZX Spectrum.

2001 Уже под новым логотипом и новым названием компании – Codemasters – издается ставшая культовой игра Operation Flashpoint: Cold War Crisis.

2009 Компания в третий раз меняет логотип, чтобы выпустить бессмысленную и беспощадную Operation Flashpoint: Dragon Rising.

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ

Если Bohemia сейчас неторопливо и с удовольствием делает ПК-эксклюзивную игру своей мечты Armed Assault, едва успевая заштопывать сыроватые релизы нитками свежесобранных патчей, то разработчики из Codemasters решили пойти по обратному пути – адаптировать идею Operation Flaspoint для консольной аудитории. Шаг в принципе логичный, если учесть, какие деньги крутятся вокруг консолей Sony и Microsoft. Пока в Bohemia трудились над очередным срочным хотфиксом для своей ArmA 2, Codemasters вынуждена была отчаянно размахивать транспарантами с надписями «Настоящий флешпойнт ЗДЕСЬ», «Остерегайтесь подделок» и «У нас зато ничего не тормозит!!!!!»

БЕЗ ТОРМОЗОВ

С последним спорить действительно проблематично: игра более-менее сносно себя чувствует даже на системе с престарелой GeForce 8600GTS, а на компьютере с одной из самых популярных карт прошлого поколения – 8800GT и вовсе выдает желаемые 60 кадров в секунду. Впрочем, производительность – единственная светлая сторона портированной на ПК версии Dragon Rising, которая, как и ее консольные сестры, использует движок EGO из гоночных игр Colin McRae: DiRT 1-2 и RaceDriver: GRID. Это, мягко говоря, за-

Солдаты, не имеющие отношения к нашему гоп-отряду, выглядят как клонированные болванчики и лишь чуть-чуть отличаются от них поведением.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Какой-никакой, а сиквел некогда великой игры: огромные пространства, масштабные военные действия и вымышленная китайская агрессия. Играть не так уж и сложно, а движок адекватно оптимизирован.

Множество ненужных упрощений по всем фронтам, неадекватный AI, ужасный перенос управления с консолей на ПК, прихвативший с собой все болезни приставочных шутеров. Слабая графика и обилие багов.

FLASHPOINT УМЕРЛА – ДА ЗДРАВСТВУЕТ ARMA 2! НИКТО НЕ ПОДСКАЖЕТ, ОНА С ПОСЛЕДНИМ ПАТЧЕМ УЖЕ НОРМАЛЬНО РАБОТАЕТ?

6.5

ОГРОМНЫЕ ТЕРРИТОРИИ НА ДЕЛЕ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ПУСТЫННЫЕ ДЕКОРАЦИИ ДЛЯ ДОЛГОЙ ПРОБЕЖКИ ПО ЧЕКПОЙНТАМ.

HUD-СЛОЖНОСТЬ

Operation Flashpoint 2 не предусматривает реального изменения сложности игры – от переключения режимов меняется лишь количество отображаемых элементов интерфейса.

Новичок

Опытный

Ветеран

метно. Размытые текстуры, простенькие модели и уродливые удаленные пейзажи – вот плата за огромные покрытые симпатичной травой карты, которые до упора используют скромную оперативку приставок за счет низкой детализации всего остального. Мелкие недостатки скрывает удачно подобранная цветовая гама, а вот с крупными все гораздо печальнее. Перенос управления с геймпада на клавиатуру (эта фраза, вероятно, сродни плевку в лицо всем знакомым со словами Operation Flashpoint, но именно так и обстоят дела) выполнен чудовищно: разобраться в нагромождении клавиш поначалу невозможно из-за полного отсутствия их упоминания в обучении (привет, Risen!). Приходится, как во времена глючных пиратских версий, лезть в настройки и мучительно запоминать, какая клавиша отвечает, к примеру, за смену оружия,

Тот самый Волшебный Исчезающий Грузовик, до момента истины остаются считаные минуты.

ФАКТЫ: **220** квадратных километров | **3** напарника | **11** миссий

NIGHT BEFORE THE LOBOTOMY

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

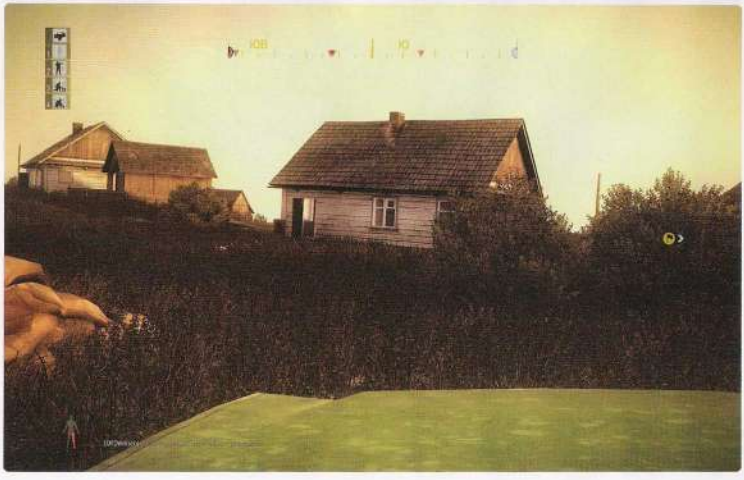
4 вымышленных острова в бассейне Средиземного моря
4 уникальных персонажа
7 режимов мультиплеера
11 членов отряда (максимум)
Широкое использование транспортных средств
Основана на движке Real Virtuality, использующемся в настоящем военном тренажере VBS1

Operation Flashpoint: Dragon Rising

1 вымышленный остров, атакованный китайскими коммунистами
1 неизвестный американский военный
3 режима мультиплеера
4 напарника под нашим командованием
Большинство миссий проходят пешком
Основана на движке EGO, использующемся в гоночных играх F1 2009-2010, Colin McRae: DiRT 1-2 и Race Driver: GRID

Перед миссией можно подробно рассмотреть снаряжение каждого бойца. Поменять ничего нельзя, так что смысла в этом мало.

а какая – за вызов поддержки с воздуха. Интуитивно понятное колесико мышки отчего-то либо вовсе не работает, либо предлагает сменить автомат на нож и ни в коем случае не возвращаться. Дальше – больше: по тактической карте можно перемещаться, только прижав курсор к краю экрана (как в RTS), а для отдачи приказа отряду используется заточенное под геймпад «круговое меню» – по нажатии на Q появляется список из нескольких «закладок»: «атака», «оборона» и тому подобное, по нажатии на стрелку клавиатуры меню переходит в новые подпункты, из них – в последний, где наконец можно отдать приказ. Но прежде чем продолжить играть, придется еще один раз нажать на Q и закрыть меню приказов (!), иначе двигаться нельзя, а можно нечаянно отдавать новые, ошибочные приказы. Контрольный выстрел в голову: в свободное от отдачи приказов время на курсорные клавиши абсурдным образом повешен правый стик геймпада – с помощью «стрелочек» теперь можно бессмысленно крутить головой, тогда как такие жизненно важные клавиши, как медпакет, смена режима стрельбы или запрос поддержки с воздуха, находятся в процессе игры в самых неожиданных местах. Мы, конечно, можем предположить, что подключение геймпада избавит от всех проблем ПК-версии, но опять же в контексте двух слов: Operation и Flashpoint – подобное кажется кощунством.



Управлять транспортом ужасно неудобно. Да, зеленая фиговина внизу – это капот свежезахваченного вражеского «уазика».

МИЛИЦИЯ ОДОБРЯЕТ

А вот чего геймпад точно не исправит, так это расчудесной русской локализации. Отечественные актеры не только с удовольствием портят атмосферу, каждые пять секунд яростно произнося реплики «Замечен снайпер в квадрате икс семь игрек эн восемь девяносто семь» (мы серьезно), но и считают своим долгом во время ночных миссий разговаривать драматическим шепотом. В связи с некоторыми особенностями игры реплику вроде «Грузовик! Сто метров! На востоке!» считают своим долгом повторить все члены отряда. Английская версия в комплект поставки не входит – здесь действуют классические договоренности локализации западных продуктов на территории РФ.

ОПЕРАЦИЯ «ДЕГРАДАЦИЯ»

У Bohemia уже были попытки подружить Operation Flashpoint с Xbox: итогом стала не слишком удачная конверсия оригинальной Cold War Crisis. Так вот, как мы уже говорили, Dragon Rising – это не слишком прилежная, но высокобюджетная адаптация основных аспектов оригинальной Operation Flashpoint (огромные пространства, командование отрядом, масштабные боевые действия, реалистичная баллистика) для приставочной аудитории. Все базовые истины Flashpoint отражаются в Dragon Rising, словно в кривом зеркале: огромные территории и масштабные боевые действия превращаются в пустынные декорации для (долгой) пробежки по чекпойнтам (любое отклонение от намеченного пути карается, как правило, быстрым провалом миссии), подвластный игроку отряд сокращен до трех лоботомированных напарников, а реалистичная баллистика заключается в понимании одной простой истины – даже если ты видишь врага в перекрестье прицела, пули до него могут банально не долететь. Реализм как он есть. Можно, конечно, дерзко заявить, что смысл Dragon Rising в выполнении военно-ориентированных заданий вроде скрытного проникновения в стан противника, захвата точек, их удержания et cetera. Все это так. Но не будем лукавить: Dragon Rising практически полностью состоит из... стрельбы

ТРИ НАШИХ ВОЕНИЗИРОВАННЫХ ДРУГА ЕДВА ЛИ ПРОЯВЯТ ИНТЕРЕС К ТВОЕЙ АКТИВНОЙ СНАЙПЕРСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. ИХ ВООБЩЕ МАЛО ЧТО В ЭТОЙ ЖИЗНИ ВОЛНУЕТ.

по пикселам. Убивают здесь действительно практически с одного выстрела, поэтому единственная реальная возможность выжить – заметить врага прежде, чем он заметит тебя. И выпустить несколько очередей в дрожащий кусочек полигонов, едва видный на фоне мутно-зеленого удаленного ландшафта (чем больше расстояние, тем сильнее здешние текстуры молят об увеличении оперативной памяти на консолях). Стрелять в удаленные цели, кстати, придется в гордом одиночестве – три военизированных друга едва ли проявят интерес к твоей активной снайперской деятельности. Их вообще мало что в этой жизни волнует.

Я И МОЙ ДРУГ ГРУЗОВИК

Последнее, о чем стоит упомянуть, когда речь идет о Dragon Rising, – это баги. Мы играли в готовую, по словам издателя, версию еще в октябре и сейчас вынуждены заявить: релиз по количеству сбоев программного кода ей полностью соответствует. Поверженные китайские коммандос застывают в позах воинственных манекенов терракотовой армии императора Цинь Шихуана. Напарники, если не отдавать им каждые пять минут приказ «следуй за мной», могут заблудиться в трех соснах и навсегда покинуть нашего лирического героя. Доходит до абсурда: вот в разгаре ночная снайперская как бы стелс-миссия, предлагается прокрасться мимо конвоя – но это строго опционально, можно и поднять шум. Наученный горьким опытом, я врываюсь на дорогу и быстро расстреливаю водителей грузовиков из винтовки со снайперским прицелом и режимом ночного видения (кстати, почти легальный чит) – и сразу же бросаюсь к ближайшей машине, чтобы весело прокатиться до следующей контрольной точки. Игра уже даже начинает приносить какое-то абсурдистское удовольствие – ведь действия явно выходят за рамки предусмотренного разработчиками сценария. Выскакивая из машины, я зачем-то оглядываюсь, чтобы увидеть, как грузовик печально растворяется в воздухе, словно детская рука убирает фигурку с расстеленной на полу схемы военных действий. Картонный мир трещит по швам. ■

ЧУДЕСА ТРИДЕМАКСА

Такой игра должна была выглядеть по замыслу разработчиков:

А такой она выглядит в реальности на максимальных настройках (1600x1050, AAx8, AFx16):

Клубы дыма, трава под ногами, картинка, приглушенная светофильтром – все это выглядит вполне красиво. Чего не скажешь об остальной игре.

Проходить ночные миссии куда легче дневных, ведь люди, стоит взять их в прицел, сразу начинают подозрительно светиться.

ПОЙДЕТ: Процессор 800MHz, 512Mb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Макс Шефер, Эрик Шефер – дизайнеры Diablo и Diablo 2
ПОХОЖЕ НА: Diablo, Sacred, Fate

Автор:
Дмитрий Карасев

Одерживая победы над боссами, герой повышает уровень славы. Чем больше слава, тем шире ассортимент магазинов в Торчлайте.

Опять неудача... В начале игры верткие рыбины доставляют куда больше проблем, чем монстры.

TORCHLIGHT

НАЗАД В ПОДВАЛЫ

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Perfect World Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Runic Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.torchlightgame.com

Runic Games – студия молодая, зато состоит из опытных сотрудников. А возглавляют ее братья Шеферы (Schaefer) – те самые, которые сделали Hellgate: London и не доделали Mythos, а до этого трудились над Diablo и Diablo 2. Компанию им составил Трэвис Балдри (Travis Baldree), дизайнер успешной RPG под названием Fate. Что могли создать люди с таким опытом за плечами? Нет, очередной клон Diablo может слепить каждый. Runic Games создала нечто большее. Хотя на первый взгляд так и не скажешь.

НЕ ОПЯТЬ, А СНОВА

Многие с издевкой говорят, что Runic Games очень сильно опоздала с релизом Torchlight. Мол, выйди игра лет на 12 раньше, получился бы хороший конкурент первой Diablo, а сейчас их творение безнадежно устарело. Позволю себе не согласиться: братья Шеферы со товарищи выпустили Torchlight как нельзя вовремя. Сейчас игровая общественность а) давно не видела хороших Diablo-клонов, б) уже подустала от проходных Diablo-клонов, в) не знает, чем занять себя в перерывах между чтением превью на Diablo 3. И в этот момент на арене появляется Torchlight с собственным неповторимым стилем, идеальным балансом, отлаженным игровым процессом и вообще – вся в белом.

Runic Games просто собрала все лучшее в жанре и создала игру, в которой ничто не отвлекает тебя от избиения легионов монстров. С одной стороны, когда описываешь Torchlight, слова «снова», «опять» и «в который раз» можно вставлять после каждого предложения. С другой стороны, игра получилась весьма своеобразной. Достаточно сказать, что Torchlight продается через интернет и весит порядка 350 Мбайт, что выглядит как настоящая издевка над многочисленными «убийцами Diablo». По большому счету именно пародией Torchlight и является. Впрочем, обо всем по порядку.

О КОМПАНИИ

2008

В августе банкротится Flagship Studios, разработчик Hellgate: London. Чтобы сохранить команду Flagship Seattle, работавшую над Mythos, братья Шеферы на ее основе создают Runic Games.

2008
В октябре Runic Games анонсирует первый проект – Torchlight. Если в случае с Hellgate: London разработчики вынашивали наполеоновские планы, то Torchlight позиционируется достаточно скромно.

2009
Через год Torchlight попадает на прилавки. Что интересно, на Западе игра продается по цене всего 19.99 доллара – сумма весьма и весьма скромная.

ТРИ ГЕРОЯ ПОД ОКНОМ

Если слово Diablo для тебя не пустой звук, то, чтобы сориентироваться в происходящем, тебе понадобится секунд пять. Итак, у нас имеется мирный (некогда) горняцкий городок Торчлайт – одна штука. Катакомбы, рудники и заброшенные подземелья вокруг – в огромных количествах. Монстров и инфернальных тварей в них пруд пруди. Золота, волшебного оружия и просто артефактов столько, что не разгребешь даже экскаватором.

Героев, готовых взяться за спасение города, трое. Набор довольно интересный: кажется, умельцы из Runic Games взяли героев первой Diablo и попытались воплотить в них максимальное число персонажей из Diablo 2. В итоге у каждого потенциального спасителя Торчлайта есть по три самостоятельных ветви навыков с совершенно разными подборками умений. Теоретически такая система могла бы добавить Torchlight немало разнообразия. Но, увы, не добавляет – навыков не так много, к тому же половина из них явно привнесены для галочки. Немного освоившись, ты быстро определишь, какие несколько способностей следует повышать. По сути, твоя свобода выбора заканчивается после того, как ты определишься, за кого из героев играть. Далее остается одно: с гиканьем носиться по окрестным подземельям, убивая все, что кликается. Цель? Стать самым страшным в подземелье!

МОНСТРОВ ОСТАЛОСЬ МАЛО

Точно так же дело обстоит в ситуации с квестами – теоретически ты имеешь право выбора: выполнять дополнительные задания или бежать прямиком к финалу. Но на деле, понятно, постараешься сделать все задания – ты же хо-

В бою бывает трудно понять, кто где и что делает. Неважно. Главное – нажимать на кнопку удара как можно быстрее.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Игровой процесс в лучших традициях Diablo, умный зверь в качестве спутника, мини-игра с рыбалкой, качественное звуковое оформление, необычная атмосфера, достойный баланс.

Полное отсутствие новизны, слабый сюжет, повторяющиеся квесты, устаревшая графика, однообразные враги, отсутствие вариантов при развитии персонажа.

НЕ ТО ДЕШЕВЫЙ КЛОН DIABLO, НЕ ТО УДАЧНАЯ ПАРОДИЯ НА ТОЛПУ ЕГО КЛОНОВ. В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ ИГРА ВЫШЛА ОРИГИНАЛЬНАЯ.

7.5

ПОСЛЕ ЭТОГО ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО ОДНО – С ГИКАНЬЕМ НОСИТЬСЯ ПО ОКРЕСТНЫМ ПОДЗЕМЕЛЬЯМ, УБИВАЯ ВСЕ, ЧТО КЛИКАЕТСЯ.

чешь накопить опыта, чтобы стать самым страшным в подземелье? Тем более что основная сюжетная линия в Torchlight оказалась неожиданно короткой. Нужные для продвижения вперед миссии тонут под ворохом необязательных заданий, генерируемых случайным образом заданий и контрактов на убийство того или иного монстра. Большая часть сюжета подается в виде длинных параграфов мелким шрифтом, которые время от времени выплывают на экран и жутко сбивают с ритма. Если прибавить к этому то, что Runic Games предпочитает изъясняться туманными полунамеками, можно пробежать всю игру насквозь, так и не уяснив, что это за древнее зло и какого лешего оно забыло в катакомбах под Торчлайтом.

АТУ ЕГО!

Компанию в беготне по подземельям тебе готово составить ручное животное. Домашняя зверюга от дрессировщиков

По колено в крови – обычная для Torchlight ситуация. Разработчики не скупятся на красный цвет.

из Runic Games отличается, как птица-говорун, умом и сообразительностью. Не только кусает врагов за филейные части и таскает на себе рюкзак с выпавшим из врагов барахлом, но еще и самостоятельно творит заклинания, а при необходимости может сама сбегать в город, отдать все накопленное добро торговцу, забрать деньги и вернуться обратно. Золото, а не зверь!

Ручное животное будет сопровождать тебя с самого начала игры, вместе с тобой накапливая опыт, становясь толще и злее. На выбор предлагаются два питомца: кошка и собака. Звучит не слишком впечатляюще, но ручной зверь у тебя будет волшебным: он способен перевоплощаться в более зубастых и кровожадных тварей. Для этого ему нужно скармливать рыбу разных видов, ловить которую предстоит… тебе самому. Да-да, именно так. Находишь водоем, забрасываешь удочку и ждешь момента, чтобы вовремя щелкнуть клавишей мыши и вытащить добычу.

Маг с удочкой рыбачит посреди кишащего нечистью подземелья, пока его верный пес таскает на продажу очередную партию волшебных доспехов… Глуповато звучит, не правда ли? Да и вся Torchlight покрыта отнюдь не тонким слоем издевательства над коллегами по жанру. Проявляется это во всем: в облике персонажей, выглядящих как карикатуры на своих товарищей из Diablo; в нарочитом подчеркивании штампов; во фразах типа «первые 20 уровней подземелья ты пройдешь быстро, а вот дальше начнутся испытания посерьезнее»…

И, надо сказать, Torchlight подобное пересмешничество оказалось очень к лицу. Оно позволяет и избежать прямой

МАГИЯ ДЛЯ ВСЕХ

Магия в мире Torchlight является общедоступной. Местный волшебник (он же алхимик) имеет доступ к эксклюзивному колдовству, но и его товарищи к концу игры могут разжиться парой десятков фокусов на все случаи жизни. Выучить заклинания позволяют специальные свитки, во множестве разбросанные по подземельям.

ФАКТЫ: **3** персонажа на выбор | **3** уникальных ветки умений для каждого героя | **20** с лишним доступных каждому заклинаний

ТРИ ГЕРОЯ, НЕ СЧИТАЯ СОБАКИ...

Destroyer

Биография: Странствующий воин, скрывающий свое прошлое. Странствует по миру в поисках зла и способов его искоренить. Слухи о нехороших вещах, творящихся в катакомбах под Торчлайтом, заставили его бросить текущие дела и отправиться в этот город. Но, похоже, на этот раз главная схватка развернется в его душе...
Навыки: Два основных направления развития для воина – пассивные либо активные способности, позволяющие улучшить атаку и нарастить защиту. Третьей в списке идет группа боевых навыков, позволяющих, к примеру, нанести круговой удар или совершить рывок вперед, втаптывая оказавшихся на дороге врагов в пол.

Alchemist

Биография: Один из тех ученых, кто поставил волшебство на службу технологии. Когда же в районе горняцкого поселения Торчлайт случается выброс магической энергии, равного которому не было уже много веков, наш герой немедленно отправляется в путь. Но знания, которые он ищет в городских подземельях, могут лишить его души...
Навыки: Представляет собой гибрид волшебника и друида из Diablo 2 – может опираться либо на боевую магию, либо на призыв различных существ. Третья ветка умений отвечает в основном за повышение живучести в различных ситуациях.

Vanquisher

Биография: Член древнего ордена, который ставит своей целью борьбу со злом. Ее очередная миссия – отправиться в Торчлайт и разобраться в происходящих там зловещих событиях. События оказались настолько зловещими, что впору звать на помощь весь орден. Но поздно – придется обходится своими силами...
Навыки: Довольно странный персонаж. Только одна ветка умений имеет четкий вектор и предназначена для усиления дальнобойных атак. Два других – винегрет из разнообразных навыков, от установки ловушек до выбивания дополнительного золота из монстров.

конкуренции с Blizzard, и выглядеть достаточно свежо на фоне многочисленных клонов Diablo, и в конце концов просто замаскировать откровенную бюджетность разработки.

ОДИН В ПОДЗЕМЕЛЬЕ НЕ ВОИН

А бюджетность эту выдает в первую очередь однообразие декораций. Никаких просторов под бескрайним небом, как это было в Diablo 2, ты здесь не увидишь. Мы возвращаемся в подвалы и пещеры весьма скромных размеров. Пытаясь как-то компенсировать свои ограниченные возможности, братья Шеферы предложили новую систему генерации уровней. Катакомбы, как и следовало ожидать, каждый раз создаются заново. Только не из отдельных деталей, как это принято, а из заранее подготовленных «логических отрезков». Внутри такого отрезка может помещаться и потайной ход, и секретная комната с призами, и ловушка... По замыслу Макса Шефера, такой подход должен был заметно увеличить роль интерьера в твоих приключениях. Но, говоря откровенно, особых изменений заметить не удалось – подобно соратникам по жанру, Torchlight представляет собой хаотичное переплетение переходов и залов. Да в общем-то и бог с ними, с коридорами. Играть в Torchlight они совершенно не мешают. И ничего не мешает, если не считать нескольких мелких багов (например, монстры любят застревать на лестницах, что делает их легкой мишенью). Творение Runic Games чем-то напоминает алюминиевую столовую ложку: можно заняться дополнительными украшательствами, но идеально работающая модель – вот она. Torchlight отменно подходит как для фанатов жанра, так и для новичков. Особенно пока и те и другие с одинаковым нетерпением ждут Diablo 3. ■

Добра в подземелье столько, что финансовые проблемы решаются уже после пары забегов.

По мере прохождения игры можно на время получить в напарники того или иного персонажа.

При желании ты можешь отправить своего героя «на пенсию». Тогда часть его очков опыта и вещей будет передана следующему герою, которого ты создашь.

«ХОРОШИЙ МЕРТВЕЦ – МЕРТВЫЙ МЕРТВЕЦ».

ГОРОЖАНИН ОПИСЫВАЕТ ОЧЕРЕДНОЕ ЗАДАНИЕ

Монстры во время движения издают потешные звуки, а при смерти звучат в два раза смешнее. Тот, кто отвечал за звуковое сопровождение Torchlight, определенно заслуживает похвалы.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Фернандо Торрес, нападающий английского «Ливерпуля» и сборной Испании
ПОХОЖЕ НА: Pro Evolution Soccer 2009

Автор: Павел Демин

Выстрелы Джеррарда как в жизни, так и в игре пушечные.

Даже капитанская повязка не помогла киперу взять бесподобный удар Фернандо Торреса.

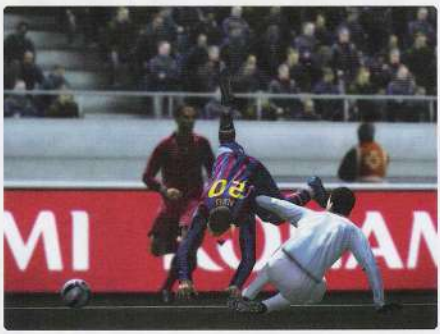
PRO EVOLUTION SOCCER 2010

FIFA НА ЛОПАТКАХ

ЖАНР: Sports
ИЗДАТЕЛЬ: Konami
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК: Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–4
ИНТЕРНЕТ: pesfan.com

Опасения относительно будущего виртуального футбола, которые я высказывал в колонке в январском номере, были не напрасны. Безоговорочное лидерство Pro Evolution Soccer в стане футсимов на PC сыграло с их создателями злую шутку. Они еще остаются верными себе в части бережного перенесения футбола на виртуальный газон, заботятся о правдоподобности и реализме, но в то же время делают игру более доступной широким массам и неизбежно более скучной для игроков-профи.

От жесточайшего подката Дани Алвеса не спасла и сине-гранатовая футболка клубных чемпионов Европы.



Процесс этот неотвратимый, а потому досадовать и ностальгировать по давно ушедшим временам PES3 и PES4 нет никакого смысла. Тогда у Konami не было ни технологичного движка, ни лицензий, ни стройного дизайна, но была какая-то особая магия, с которой футсим оказывался удивительно хорош: 7–8 сезонов в мастер-лиге были обычным делом. Геймпад находил свое место на полке только к концу лета, спустя почти год после релиза очередной итерации и накануне выхода новой. Версии последних лет спекаются куда быстрее, положение спасает только мультиплеер – сражаться с компьютерными болванчиками надоедает даже на максимальной сложности.

Сегодня Pro Evolution Soccer не жесткие, суровые соревнования, а представление. Со своими законами, со своими традициями и особенностями. В десятый раз повторять общую характеристику японского футбольного сериала не стану: всем и так уже давно все известно. Сразу перейду к тому, чем бравая дружина из Страны восходящего солнца удивила нас на этот раз.

С ЧУВСТВОМ, С ТОЛКОМ

Встречают, как водится, по одежке. Заметного технологического рывка не произошло, однако картинка стала мягче и приятнее глазу. Причиной тому улучшенное освещение, благодаря чему даже газоны, вечная проблема PES, стали выглядеть красиво. Тени от нависающих трибун аккуратно ложатся на изумрудную травку, а от областей, находящихся под палящими лучами солнца, больше не болят глаза. Спортсмены теперь потеют и меняют выражения лиц в зависимости от игровой ситуации. Физиономии вообще выглядят гораздо реалистичнее и естественнее, правда, относится это только к игрокам топ-клубов. Лица футболистов команд-середняков и аутсайдеров в большинстве своем, как и раньше, сгенерированы в игровом редакторе.

Анимация стала плавнее и более детализированной: никаких разрывов или швов между скриптами не удастся разглядеть, сколько ни старайся. На то, как игроки работают с мячом, смотришь с восхищением: перекладывание мяча с ноги на ногу, подготовка к удару, передачи внешней стороной стопы, ложные замахи, финты. В сессиях записи движений (motion capture) принимали участие не нуждающиеся в представлении герои обложки: Фернандо Торрес (Fernando Torres) и Лионель Месси (Lionel Messi), а также Иоанн Гуркюфф (Yoann Gourcuff), полузащитник «Бордо» и сборной Франции, и Билли Вингрув (Billy Wingrove), полупрофессиональный игрок, автор самого известного фильма-учебника по футбольному фристайлу Learn Football Freestyle, и, наконец, ряд японских футболистов.

Усовершенствованная анимация внесла существенные коррективы в игровой процесс. Обработка мяча, передачи, удары – геймплей заметно сбавил обороты и на первый взгляд стал более вязким и вдум-

чивым. Взять хотя бы быстроногих Робиньо (Robinho) и Иньесту (Iniesta) – они по-прежнему с невиданной легкостью бороздят фланги, но пройти от своих до чужих ворот даже этим шустрикам теперь не по плечу. Скорость решает многое, но, к счастью, не все, вынуждая даже самых ярых поклонников кнопки ускорения временами отпускать ее и подключать голову в попытках доставить мяч до штрафной площади противника. Комбинирование стало тоже куда менее тривиально: динамичные «пинбольные» перепасовки быстро заканчиваются перехватом мяча. Клавиша полуавтоматического паса, безусловно, остается самой популярной, но одновременно с тем все чаще приходится прибегать к передачам по воздуху. Причем не только на подступах к чужим воротам, но и в центре поля, на ранних стадиях атаки. Объясняется это тем, что защитники теперь лучше закрывают зоны: без неожиданных шагов в развитии созидательных действий наступательный порыв быстро затухает. К счастью, управляться с верховыми переводами мяча стало проще: аналогично функции автоприцеливания в каком-нибудь экшене от третьего лица искусственный интеллект в PES2010 автоматически находит потенциального адресата после того, как мы задаем направление и силу паса. При этом соблюдена должная степень свободы действий: чрезмерной привязки нет, то есть передача может пойти и на ход, и в недодачу. Словом (в большинстве ситуаций) так, как это было задумано.

С РАЗВЯЗАННЫМИ РУКАМИ

Наверное, самой неприятной особенностью искусственного интеллекта в PES2009 (причем речь об игроках, выступающих за нашу команду) была излишняя самодеятельность. Сколько никудышные защитники привезли в мои ворота 11-метровых, по собственной инициативе опрометчиво стелясь в подкаты и нарушая правила! Рад засвидетельствовать: беса из оборонцев изгнали, а заодно обучили подстраховке,

Аршавин – самый яркий и узнаваемый футболист с российским паспортом.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Улучшенное освещение, переработанная анимация, измененный режим мастер-лиги, новая степень свободы при комбинировании, расширенные тактические возможности, более разумное поведение искусственного интеллекта.

Большинство возможностей игры так и остаются неиспользованными, своеобразная игра вратарей, незначительные баги физической модели.

СЕРИАЛ PES ВСЕ БОЛЕЕ СТАНОВИТСЯ ПОХОЖИМ НА ШОУ, ЧЕМ НА СЕРЬЕЗНЫЕ МУЖСКИЕ СОРЕВНОВАНИЯ.

8.0

ЗАМЕТНОГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО РЫВКА НЕ ПРОИЗОШЛО, ОДНАКО КАРТИНКА СТАЛА МЯГЧЕ И ПРИЯТНЕЕ ГЛАЗУ.

Позволять Анелька принимать мяч в собственной штрафной – самоубийство.

компактной игре на задней линии и грамотным подключениям в атаку.

Новый уровень свободы появился и во время исполнения стандартов: убраны невидимые барьеры при вбрасывании мяча из-за боковой линии, игроки перестали стоять как вкопанные после штрафных и угловых. «Проснулся» и вратарь во время пенальти: пока бьющий готовится нанести удар, голкипера можно двигать по ленточке ворот. Система пробития пенальти вообще существенным образом была переработана: теперь направление удара нужно задавать в последний момент перед касанием мяча. Но самое, пожалуй, приятное нововведение – заметно расширенные тактические возможности. В специальном меню управления командой можно задать не один десяток различных параметров, которые определяют стиль игры и позволят выжать из имеющегося в нашем распоряжении состава все соки. Среди них прессинг, плотность и компактность линий защиты, полузащиты и нападения, ширина разрывов между ними, стратегия нападения и обороны, и это еще далеко не все. Стоит ли говорить, что такие возможности дают колоссальный простор для экспериментов? Вкупе со свободным перемещением футболистов по тактической схеме и вольным

ФАКТЫ: **20** стадионов, 15 из них лицензированные | **6** лиг, 3 из которых полностью лицензированы | **3** клуба из Российской премьер-лиги: «Зенит», «Спартак» и «Локомотив»

заданием игровых формаций это позволяет добиться того, что команда начинает исполнять на поле то, чего хочет игрок.
Однако слишком экстравагантные схемы могут и не работать. Дело в том, что в PES2010 игрок имеет общий показатель, который динамически меняется при смене его позиции на поле (привет, FIFA!). То, что нападающий будет себя не очень комфортно чувствовать в обороне, было понятно и раньше. Но авторы копнули гораздо глубже: взять, к примеру, вингера «Ливерпуля» Райана Бабеля (Ryan Babel). Его потенциал на одном и том же левом фланге полузащиты раскроется по-разному при игре по схеме 4-3-3 и 4-4-2. Во втором случае он будет более эффективен, так как является ярко выраженным «бровочником», а при игре в три полузащитника на него ложатся функции центрального «хава». И это лишь один пример из множества.
Все эти опыты на первых порах очень увлекают. Но восхищение гасится опасениями. PES уже пару лет напоминает Microsoft Excel: приложение имеет широчайшие возможности, но большинство людей используют его только для рисования табличек. Зато собственно футбольная составляющая в PES2010 отличается грамотной подачей материала: отличный переработанный режим мастер-лиги (читай врезку), безупречное музыкальное (Chemical Brothers!) и звуковое (живая реакция трибун на происходящее, бесподобное скандирование) сопровождение, правдоподобная анимация и качественная картинка. ■

Кака в 35–40 метрах от ворот – мнимая безопасность. Одним пасом он может «разрезать» всю оборону.

После исполнения стандартов игроки перестали стоять на месте как вкопанные.

Месси еще только начинает смещаться с фланга, а голкипер итальянского «Лацио» уже паникует.

О КОМПАНИИ

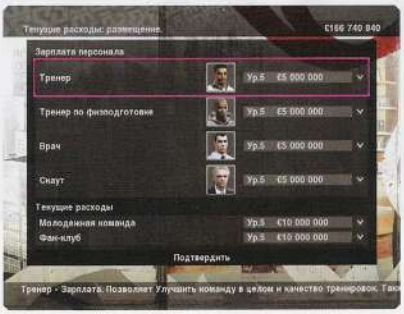
1969 Кагэмаса Кодзуки (Kagemasa Kozuki), японский предприниматель, основал в Осаке компанию, которая сначала занималась прокатом и наладкой «джукбоксов», музыкальных аппаратов.

1973 Компания перепрофилировалась и начала специализироваться на различных видах электронных развлечений.

2003 Pro Evolution Soccer впервые появляется на PC и сразу покоряет сердца поклонников виртуального футбола. С тех пор футсим выходит на PC каждый год.

МАСТЕР-ЛИГА

Заметные изменения произошли в главном режиме игры – в мастер-лиге. Появилась молодежная команда, показатель количества фанатов, подсистемы клуба (стадион, медики, скауты и т.д.), а также спонсоры, которые приносят дополнительную прибыль в казну клуба. К слову, вместо абстрактных очков теперь все финансовые операции проводятся реальной валютой. Появилась функция симуляции матчей, а также в мастер-лигу полностью интегрированы Лига чемпионов и Лига Европы (бывший Кубок УЕФА).



ПОЙДЕТ: Процессор 2.66GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Heroes of the Pacific, Secret Weapons Over Normandy, Blazing Angels: Squadrons of WWII

Автор:
Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★☆ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★☆ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Увлекательный мультиплеер, динамичные воздушные поединки, отличная подача сюжета в кампании, богатый выбор доступных самолетов, режим замедленного времени.

Мало нового по сравнению с Heroes of the Pacific, однообразные миссии в кампании, AI глуповат, графика устарела, управлять с клавиатуры довольно сложно.

ОТ ВОЗДУШНЫХ ПОЕДИНКОВ ПОНАЧАЛУ ЗАХВАТЫВАЕТ ДУХ. ДАЖЕ ЖАЛКО, ЧТО ОНИ СТОЛЬ ОДНООБРАЗНЫ.

7.0

HEROES OVER EUROPE

ПРОЛЕТАЯ НАД ПАРИЖЕМ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Transmission Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **ИНТЕРНЕТ:** heroesover-europe.uk.ubi.com

Странное дело. Transmission Games вроде бы тщательно скопировала удачную конструкцию Heroes of the Pacific и даже не поленилась внести небольшие усовершенствования. Но в результате проект, для которого уже была припасена медаль «За увлекательный экшен», получает низкую оценку именно из-за скучных поединков в воздухе. Увы, но свою вторую авиационную кампанию австралийские разработчики проиграли по всем фронтам. А ведь на первый взгляд Heroes Over Europe кажется вполне удачной.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР

9 июля 1940 года немецкая авиация, следуя плану Германа Геринга, нанесла первые удары по населенным пунктам на южном побережье Англии. Так началась битва за Британию – долгое противостояние между люфтваффе и Королевскими ВВС Великобритании. В долгой и упорной борьбе пилотам Ее Величества удалось одержать победу. А затем противостояние в воздухе перекинулось на континент, и вскоре бомбы засвистели уже над территорией Германии. Heroes Over Europe дает тебе возможность узнать всю историю авиационного противостояния на западном фронте: от обороны британских островов в самом начале Второй мировой до рейдов на немецкую территорию в 1945-м.

Пожалуй, главная удача Transmission Games в том, что на историю войны как бы накладываются личные истории трех пилотов. Когда взглядом на происходящее вокруг делится обычный человек со своими страхами и переживаниями, это производит куда большее впечатление, чем дежурные кадры черно-белой хроники. И когда пилот как бы вскользь упоминает, что далеко внизу, в том городе, который только что подвергся бомбежке, остались его жена и дети, ты понимаешь, что в кабине здешних самолетов сидят не «автопилоты», а нормальные люди. И подобных эпизодов в Heroes Over Europe не один и не два.

«ГОРИШЬ, БУБНОВЫЙ!»

Что касается собственно игры, то Transmission Games не стала изобретать пропеллер и повторила ту схему, которая успешно работала в Heroes of the Pacific. Достаточно сыграть пару минут первого задания, чтобы понять: нам по-прежнему пред-

Товарищи по эскадрилье здесь скорее объекты интерьера – как правило, в деле истребления фрицев приходится рассчитывать только на себя.

О КОМПАНИИ

1996
Год рождения австралийской студии. Свою работу создатели Heroes of the Pacific начали с игр про… лошадей. Первая из них, Mary King's Riding Star, вышла в 1999 году.

2002
Вторым источником вдохновения для Transmission Games стали симуляторы регби. С AFL Coach 2002 стартовала серия игр про чемпионат Австралии.

2005
И все же настоящую известность австралийцам принес «крылатый экшен» Heroes of the Pacific.

ТАК И ХОЧЕТСЯ НАПИСАТЬ ПУЛЕМЕТНОЙ ОЧЕРЕДЬЮ «ГИТЛЕР КАПУТ» НА ХВОСТЕ ОЧЕРЕДНОГО ФАШИСТСКОГО БОМБАРДИРОВЩИКА.

Как и во всяком современном экшене, экран при «тяжелых ранениях» окрашивается красным.

лагают военную авиацию такой, какой мы представляли ее в детстве. Управлять самолетом предельно легко, а пилотская жизнь состоит из головокружительных погонь, фигур высшего пилотажа и десятков сбитых истребителей противника за один боевой вылет. Игра полностью оправдывает характеристику «экшен с крыльями»: лихие перестрелки, отчаянные маневры, стрельба с двух рук... Простите, огонь спаренными пулеметами из-под каждого крыла.

К концу все той же первой миссии ловишь себя на мысли, что Heroes Over Europe подобралась к жанру экшенов еще ближе, чем предыдущая модель. Управление стало еще проще, схватки – еще динамичнее. В игре даже появился режим slo-mo, только здесь он зовется Ace Kill Mode. Работает это так: ты ловишь врага в перекрестье прицела, нажимаешь соответствующую клавишу, после чего время замедляется, а камера подъезжает вплотную к самолету противника. Теперь можно одним метким выстрелом пробить бензобак, ликвидировать мотор или даже выполнить headshot пилоту, если кабина окажется в зоне досягаемости. Смотрится эффектно – слов нет. Так и хочется написать пулеметной очередью «Гитлер капут» на хвосте очередного фашистского бомбардировщика.

ПОВТОРЕНЬЕ – МАТЬ УЧЕНЬЯ

Казалось бы, чего еще желать для собственного удовольствия – знай себе летай по небу и превращай немецкие самолеты в металлолом. Но тот же Ace Kill Mode перестает вызывать детский восторг примерно к 20-му истребителю. Да и боевая ценность у этого снайперского режима сомнительная. В небе обычно не протолкнуться от вражеских самолетов, и ювелирно работать по каждому просто нет времени – тогда задания будут растягиваться на шесть-семь часов.

Бомбежка вражеских укреплений и поединки в стиле «я один против эскадрильи фрицев» надоедают чуть позже – в тот момент, когда перестают представлять для тебя серьезную проблему. То есть миссии к пятой (на максимальной сложности). Тогда же закрадывается нехорошее подозрение, что других развлечений в программе фестиваля не предусмотрено.

И точно – на протяжении 14 сражений тебе предстоит заниматься стандартной авиационной рутиной, которая повторяется вновь и вновь. Heroes Over Europe предельно предсказуема. Отбился от эскадрильи мессершмитов – значит, сейчас на горизонте появится еще одна. Разбомбил вражеские укрепления – значит, скоро поступит приказ уничтожить в два раза больше. Причем, вполне возможно, лететь до них придется несколько минут.

Лишь изредка в кампании встречаются оригинальные задания – например, игра навязывает бой в городе, заставляя тебя лихорадочно лавировать между домами, или поручает расстреливать мины на воде, расчищая путь для союзных кораблей (которые, к слову, приплывают очень-очень быстро). Но в целом одиночный режим очень напоминает все тот же Ace Kill Mode. С первого взгляда игровой процесс выглядит очень впечатляюще, затягивая моментально: враги наседают изо всех сил, и приходится отчаянно вертеться, чтобы выжить. Однако наскучивает Heroes Over Europe так же быстро, как поначалу увлекает.

Ace Kill Mode в действии. В случае удачного выстрела тебе дадут время полюбоваться, как вражеский самолет разваливается на части.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ АТАКА – ГОТОВЬСЬ!

Еще одна фишка боевых действий в Heroes Over Europe называется Energy Attack. Суть ее в следующем – если ты атакуешь врага сверху, то пули получают дополнительное ускорение и буквально прошивают вражеский самолет насквозь. В результате, как и в случае с Ace Kill Mode, сбить противника можно одним метким выстрелом.

ФАКТЫ: **3** героя, которым предстоит пройти всю войну | **14** воздушных сражений они переживут | **14** видов самолетов будут участвовать в этих боях

СТРАСТЬ К КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЮ

Что могло бы компенсировать эти проблемы? Впечатляющая картинка… Но здесь Transmission Games похвастаться нечем. Самолеты довольно красиво горят и неплохо взрываются, разбрасывая вокруг обломки и тушки немцев на парашютах. Сами модели прорисованы в лучшем случае на удовлетворительно. А вот вниз лучше вообще не смотреть, чтобы не портить себе настроение. Transmission Games долгое время уверяла нас, что в основу игры положен новый движок, однако на качестве картинки это никак не сказалось.

Отчасти компенсируют однообразность происходящего дополнительные задания, которые, прошу прощения за тавтологию, необходимы для получения дополнительных самолетов. В процессе выполнения той или иной миссии начальство предлагает тебе на бис расстрелять звено мессершмитов с помощью Ace Kill Mode или высказывает мысль о том, что неплохо бы сберечь все нефтяные танкеры из числа тех, что вам доверено охранять. Многие задания выполнить довольно сложно, так что у тебя появляется лишний повод продемонстрировать все свое мастерство. Правда, если справиться с первого раза не получится, то для повторного прохождения придется переигрывать все сражение (то есть заново исполнять трюк «перебей десять вражеских эскадрилий подряд»). Да и награда кажется не такой уж ценной. Номинально самолетов в игре много, но на деле даже при «профессиональном» уровне реализма все средства авиации различаются разве что вооружением.

КЛУБ ПОДБИТЫХ ЛЕТЧИКОВ

Когда кампания надоедает окончательно, наступает время перебраться в онлайн. Как ни печально, но даже здесь игра не может продемонстрировать ничего выдающегося. Мультиплеер представляет собой достойную альтернативу кампании, но только благодаря тому, что биться с живыми игроками куда интересные, чем с унылыми AI-болванчиками. Transmission Games что-то говорила о наборе разнообразных режимов, но на поверку их оказалось всего четыре: Deathmatch, бой на выживание (то есть до последнего оставшегося в воздухе самолета) да их командные разновидности.

Сам по себе мультиплеер неплох, но он не способен сгладить всех тех острых углов, которыми щедро наделена Heroes Over Europe. Transmission Games не смогла ни предложить чего-то нового, ни вывести старые наработки на новый уровень. Heroes Over Europe иногда может быть весьма увлекательной, но до оценки «супер!» ей как нам с тобой, дорогой читатель, пешком до Луны. Битву за консоли Transmission Games вчистую проиграла IL-2 Sturmovik: Birds of Prey. Однако здесь, на PC, нам быть разборчивыми не приходится. ■

Ночная битва за Лондон ярко выделяется среди прочих миссий уникальной атмосферой. Жаль, что она в Heroes Over Europe всего одна.

Это максимум, что удалось выжать из Heroes Over Europe.

В действии прием Energy Attack – обрушиваемся на нацистов с неба подобно грому небесному.

Метать бомбы легко благодаря плывущему по земле прицелу. Потом дают еще и результатом полюбоваться.

НЕИЗВЕСТНЫЕ ГЕРОИ

Дэнни Миллер

26 лет, англичанин. Сын рабочего, вырос в неблагополучных кварталах и поступил в авиационное училище в надежде сделать карьеру. Среди товарищей прославился привычкой браться за самые опасные задания.

Любимый самолет: Spitfire – один из основных участников «битвы за Британию» со стороны ВВС Соединенного Королевства. Считается одним из первых (если не первым) в истории специализированным истребителем-разведчиком.

Том Форестер

24 года, американец. Потомственный военный, решил стать летчиком, следуя примеру своего отца. По той же причине просил направить его в зону боевых действий.

Любимый самолет: Hurricane – еще один популярный британский истребитель. Интересно, что, когда французы запросили у британцев авиационную поддержку, к ним была направлена эскадрилья Hurricane, а Spitfire осталась для обороны Британии.

Уилл Уэст

20 лет, новозеландец. Вместе со своим другом Миком пошел в летчики исключительно из тяги к приключениям. Ну а где можно найти больше приключений, чем на войне?

Любимый самолет: Mosquito. Это многоцелевой самолет, применявшийся для самых опасных заданий – рейдов на территорию противника. Немецкие радары не могли засечь самолет, так как только его двигатель был сделан из металла (остальное – из фанеры и парусины).

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Дизайнер Диего Сартори (Diego Sartori)
ПОХОЖЕ НА: RACE 07: Official WTCC Game, STCC: The Game

Автор: Степан Рвач

Никто не решился идти в атаку во время поворота.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** bitComposer Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** SimBin Development Team AB
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–25
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.race-game.org/racecn

RACE ON

«ЛАДА» АТАКУЕТ

После появления позапрошлой осенью автосимулятора RACE 07: Official WTCC Game шведскую компанию SimBin Development Team AB поразила болезнь под названием «аддономания». В течение двух лет разработчики только и делают, что строгают различные дополнения, которые добавляют в хорошо знакомую игру новые соревнования, автомобили и трассы. В августе 2008 года вышла GTR Evolution, в октябре подоспела STCC: The Game. И вот недавно состоялся релиз третьего по счету addon под названием RACE On.

В «ДЕСЯТОЧКУ»

Список соревнований расширился на три пункта. Разработчики предлагают принять участие в прошлогоднем чемпионате мира среди «туринговых» автомобилей, в соревновании автомобилей класса Formula Masters и попробовать свои силы в качестве водителя своенравных маслкаров.

Итак, кликаем мышью на надпись WTCC 2008, смотрим на названия машин и замираем на несколько секунд... Протираем глаза, от удивления чешем затылок, еще раз протираем глаза, затем поднимаем упавшую на пол челюсть и медленно выходим из ступора. Нет, со зрением все в порядке. Действительно, наряду с BMW 320, Chevrolet Lacetti, SEAT Leon, Honda Accord и Volvo C30 в соревнованиях участвуют три отечественные «десятки». За команду Russian Bears Motorsport выступают двое россиян и один голландец: Кирилл Ладыгин, Виктор Шаповалов и Яап ван Лаген.

Автомобили отличаются от тех, что мы привыкли видеть на улицах родных городов. Гоночный вариант создан на базе скоростного седана 21106, на котором ездят сотрудники ГИБДД, МВД и некоторых силовых спецподразделений. Весит 1170 кг, под капотом стоит четырехцилиндровый двигатель Opel C20XE объемом

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	7.5

Чемпионат WTCC 2008, в котором отечественная «Лада» соревнуется с ведущими импортными автомобилями; возможность посоревноваться на знаменитых маслкарах.

Основательно состарившийся графический движок; разработчики не исправили несколько старых глюков; вес и мощность двигателя «Лады» в игре не соответствуют действительности.

РОССИЙСКАЯ «ДЕСЯТКА» БРОСАЕТ ВЫЗОВ МИРОВОМУ АВТОПРОМУ! ЗНАКОВОЕ СОБЫТИЕ В ИСТОРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

7.5

ФАКТЫ:
3 «Лады» участвуют в гонках класса WTCC
17 классов машин в игре
39 реалистичных моделей автомобилей
47 гоночных трасс

О КОМПАНИИ

2003 — В июне предприниматель Йен Белл (Ian Bell) совместно с известным шведским гонщиком Хенриком Русом (Henrik Roos) основал SimBin Development Team.

2004 — В мае вышел дебютный проект компании – GTR: FIA GT Racing Game. Игра удостоилась высоких оценок в прессе.

2005 — В ноябре состоялся релиз GT Legends. Автосимулятор установил в своем жанре новые стандарты.

2006 — В ноябре компания запустила новый гоночный сериал RACE: The Official WTCC Game.

2007 — В сентябре вышло продолжение сериала – RACE 07: Official WTCC Game.

ЕСЛИ ОХАРАКТЕРИЗОВАТЬ «ЛАДУ» ОДНИМ СЛОВОМ, ТО ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОДХОДЯТ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫЕ «ЮРКАЯ» ИЛИ «ПРОВОРНАЯ».

1998 кубических сантиметров. Коробка передач – шестиступенчатая Hewland, углекомпозитное сцепление, передний и задний тормозной суппорты от фирмы AP Racing. Кстати, разработчики допустили две небольшие неточности. По данным официального сайта заводской команды АвтоВАЗа, машина весит на 30 кг меньше, а мощность двигателя, наоборот, больше на 10 лошадиных сил. На трассе виртуальная «десятка» ведет себя неплохо. Обороты набирает быстро, сцепление с дорогой при резких поворотах держит на ура, не слишком чувствительна к столкновениям, обладает хорошей аэродинамикой – лобовое сопротивление меньше, чем у Chevrolet Lacetti. Единственный заметный недостаток – на высокой скорости после выхода из крутого виража машину начинает слегка побалтывать из стороны в стороны. Приходится притормаживать, выравнивать движение и потом уже со всей дури давить на газ. Если охарактеризовать «Ладу» одним словом, то лучше всего подходят прилагательные «юркая» или «проворная». В общем, выиграть на этой «лошадке» чемпионат вполне реально, надо только привыкнуть к ее нраву.

МОНСТРЫ НА ТРАССАХ

Вторая новинка – соревнование маслкаров. Увы, прокатиться на культовых «мускулистых автомобилях» конца 60-х – начала 70-х годов не получится. В игре представлены только последние поколения Chevy Camaro, Dodge Challenger, Dodge Charger SRT8 и Cadillac CTS-V. Остается надеяться, что в скором времени разработчики фанатских модов добавят в игру Pontiac GTO, Ford Torino Cobra, Plymouth Road Runner и другие культовые автомобили.

Управлять маслкарами в RACE On ой как непросто. Дело в том, что гонки проходят на трассах, которые заточены под состязание «туринговых» автомобилей: узкие дороги, очень много поворотов и т.д. Для такого монстра, как Chevy Camaro или Dodge Challenger, нужны широкие прямые хайвеи, на которых можно использовать мощность движка по полной программе. В повороты приходится входить на черепашьей скорости, в противном случае машина начинает вращаться вокруг своей оси. Не успеешь разогнаться, как надо давить на тормоз – никакого удовольствия от езды. Все равно что на броневике участвовать в соревновании по дрифтингу.

Третьими по счету идут гонки в классе Formula Master. Эта серия была создана в 2007 году компанией N.Technology. В соревновании участвуют болиды с двигателями объемом 2 литра и мощностью 250 лошадиных сил. За рулем сидят водители-юниоры.

СТАРОСТЬ – НЕ РАДОСТЬ

Разработчики постарались выжать из старого графического движка максимум возможного, но, увы, время берет свое. Модели автомобилей выглядят симпатично, а вот второстепенные объекты оставляют желать лучшего. Чего только стоят деревья: коричневая палка и склеенные под углом 90 или 120 градусов зеленые прямоугольники, кое-как изображающие густую крону! Вместо домов – гигантские коробки с чудовищно растянутыми текстурами. Вдоль трассы стоят не люди, а абы как вылепленные из полигонов пугала. В пылу гонки все эти безобразия незаметны, а вот когда с большим отрывом от конкурентов едешь по прямой, фоновая картинка режет глаз.

Определенно сотрудникам SimBin Development Team AB пора переходить на новую графическую технологию. Настало время отправить старичка на заслуженный отдых.

От резкого удара машину крутануло почти на 180 градусов.

Все, корпус начал разлетаться на составные части.

ЧЕСТНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

Конечно, авторов RACE On стоит пожурить за то, что вот уже второй год подряд они промышляют выпуском дополнений. Но зато каких! Интересных, содержательных и, самое главное, качественных. Разработчики могли бы написать на обложке диска RACE 09: Official WTCC Game, и никто бы не сказал им ни слова упрека. Вон, авторы FIFA вот уже несколько лет подряд заворачивают одну и ту же игру в новую обертку. Почему канадцам можно, а шведам нельзя? Тем более что шведы честно предупреждают, что перед нами не какой-то новый продукт, а всего-навсего дополнение. Мол, ребята, извините, мы сейчас бросили все силы на создание проекта RTR (Real Time Racing), а пока попробуйте вот это. Не знаю, как тебе, но нам такой подход нравится гораздо больше. ■

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 512Mb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Александр Невский, князь Новгородский, Великий князь Владимирский
ПОХОЖЕ НА: XIII век: Слава или смерть, Warhammer: Mark of Chaos

Автор: Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Историческая достоверность, большой выбор юнитов, сложные и интересные сражения, высокий темп в битвах, удобный интерфейс, патриотический настрой.

Отсутствие прогресса по сравнению с предшественниками, размытая картинка, небольшое количество новых сражений, слабый интеллект противников и союзников.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS В ДЕКОРАЦИЯХ ДРЕВНЕЙ РУСИ.

6.5

ИСТОРИЯ ВОЙН: АЛЕКСАНДР НЕВСКИЙ

БЕЙ РЫЦАРЕЙ, ЧТОБ МОНГОЛЫ БОЯЛИСЬ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C
- **РАЗРАБОТЧИК:** Unicorn Games Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–6
- **ИНТЕРНЕТ:** 13century.com

Система поиска пути у ливонских рыцарей прописана слабовато – вместо того чтобы пройти вдоль берега, они почему-то всем кагалом ломятся по льду озера. Да и AI у орденских генералов оставляет желать лучшего – они упорно лезут штурмовать укрепленную позицию русских войск, тогда как должны бы послать основные силы в обход. Что? Так все и было на самом деле? Так эта игра на основе исторических событий? Ну вот, теперь заново вступление придумывать…

ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА ЗЕМЛЯ НОВГОРОДСКАЯ

Как оказалось, «1С» умеет ловко жонглировать названиями не только там, где дело касается «Второй мировой». Несмотря на грозное имя, «История войн: Александр Невский» – это всего лишь дополнение к стратегии «XIII век. Слава или смерть». Вышедшая два года назад игра обещала стать «нашей Total War», но суровая реальность изрядно поумерила амбиции украинцев из Unicorn Games. В итоге получилось нечто вроде Warhammer: Mark of Chaos – набор заскриптованных битв, почти не связанных между собой. Последовавшее через год дополнение «XIII век: Русич» отметилось лишь возможностью перетаскивать уцелевшие войска в следующее сражение и эпической доблестью псковского князя Давмонта, который с личной дружиной в одиночку зачищал половину поля боя. От «Александра Невского» ждали большего. Как-никак 1С обещала перезапустить сериал, ликвидировав прежние ошибки и дав старт новой линейке RTS, посвященной великим сражениям прошлого. Знакомые слова? На первый взгляд итог оказался точно таким же, как в случае со «Второй мировой»: в списке нового как-то скромно значится лишь свежая кампания из восьми сражений. Вместо малоизвестных разборок вокруг псковского престола твоему вниманию на этот раз предлагается героическая личность Александра Невского, грозы всех недругов, неосторожно явившихся к нам с мечом… Что ж, взглянем поближе на новые битвы – может, там действительно все по-другому?

О КОМПАНИИ

2007

В октябре Unicorn Games выпускает свою первую стратегию на «древнерусскую» тему – «XIII век. Слава или смерть». Чуть позже игра вышла и на Западе. И, кстати, получила довольно неплохие отзывы.

2008

Через год вышло первое самостоятельное дополнение – «XIII век: Русич». В октябре 2009-го оно добралось и до Запада.

2009

Спустя еще год вышло второе дополнение. «Александр Невский» тоже не прочь устроить поход на западные прилавки. Но чуть позже.

YOU'RE IN THE ARMY NOW

Уже беглое знакомство выявляет отсутствие значительных изменений. По крайней мере попыток приблизиться к Total War не последовало. Никакой экономики, глобальных режимов или свободы выбора – тебя вновь

Маневр удался: немецкая пехота пропустила удар во фланг и одновременно подставилась под огонь лучников на заднем плане.

ждет череда заранее срежиссированных сражений, между которыми можно потратить призовые деньги на покупку новых ратников или на тренировку уже имеющихся. Перед нами опять предстает древнерусская реинкарнация Mark of Chaos. Или «Кодекса войны», где все отряды вдруг разом забегали по полю, напрочь забыв про очередность хода. Любая битва – это набор головоломок, которые необходимо решить с помощью имеющихся в наличии войск: отразить атаку немецких рыцарей, выбить арбалетчиков из леса, разогнать пехоту в центре и завершить разгром рейдом по тылам противника. Главная особенность «Александра Невского» заключается в том, что в каждом втором сражении мы выступаем рука об руку с контролируемым AI союзником. Последний, как и противник, всегда действует по заранее прописанному сценарию, только добавляя тактическим головоломкам лишней сложности. Впрочем, решение, как правило, лежит на поверхности в виде «случайно» допускаемых противником ошибок: если враг удачно окопался на холме, где-то обязательно есть неприкрытая тропинка, ведущая в тыл. Это, впрочем, не значит, что одержать победу легко. Проблему сложности Unicorn Games решает дедовским способом – увеличивая силы противника. Стоит чуть-чуть ошибиться или замешкаться, как орды ливонских рыцарей тут же сотрут небольшую дружину Александра Невского в порошок. Действовать нужно решительно, а главное, быстро – победитель обычно определяется уже спустя 10–15 минут после начала сражения.

ЗА РОДИНУ! ЗА НОВГОРОД!

Пусть азы боевой системы укладываются в стандартную схему «камень – ножницы – бумага» (копейщики бьют всадников, лучники бьют копейщиков...), в игре хватает подводных камней, на которые может наткнуться начинающий князь. А количеству характеристик среднестатистического ратника позавидует любой Т-34 из хардкорного варгейма. Тут тебе и мораль, и ранения, и запас сил... Все это приводит к весьма реалистичному поведению бойцов. Отряд, оставшийся без прикрытия с флангов, с чистой совестью даст деру, не дожидаясь критических потерь, а утомленные марш-броском ратники будут биться хуже, чем свежий резерв. Благодаря всему этому битвы протекают довольно увлекательно. Жаль только, что «Александр Невский» остается игрой на один раз. Сражения развиваются по велению скриптов, а значит, противники ведут себя абсолютно одинаково. Жесткий лимит на число солдат не позволяет тебе варьировать собственную тактику. В результате быстротечность сражений становится главной проблемой игры – проскакав галопом по биографии Александра Невского, ты остаешься один на один с риторическим вопросом: «А еще?»

«Еще» мог бы предложить режим случайных битв, но его губит слабый AI. Лишившись скриптовых подсказок, враги способны только всей толпой бежать вперед. Остается идти в онлайн, тем более что в «XIII век. Слава или смерть» были довольно неплохие онлайновые сражения. В мультиплеере, кстати, можно сыграть и за ливонских рыцарей, и за монголов, и за европейские державы из двух предыдущих релизов (с которыми «Александр Невский» совместим на все 100 процентов). Особенной пикантности добавляет то, что в Сети на поле боя могут сойтись одновременно шесть враждующих армий.

ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ

Правда, пятерых противников еще нужно найти. Вряд ли в Сети найдутся толпы желающих сыграть в «Александра Невского». Черт с ними, с глобальными изменениями, но ведь и на уровне мелочей «История войн» ничуть не отличается от предшественников. Стреляющие в центр схватки лучники по-прежнему ухитряются попадать только по чужим, латники игнорируют разгоревшуюся в двух шагах схватку, а из-за спрайтовой травы кажется, что кто-то засеял поле боя дикобразами...

«Дикобразы», конечно, не сказываются на общей «интересности» битв. Поклонники фэнтези-варгеймов по вселенной Warhammer вполне могут сыграть в «Александра Невского». Те, кого в Total War больше всего привлекают именно сражения, – тоже. Но если «1С» действительно собирается запускать на базе этой игры новую линейку, то компании нужно крепко подумать над своим поведением. Иначе судьба этой «Истории войн» будет печальной и бесславной. ■

▲ Параметры отряда собраны в удобную табличку, которая появляется при выборе юнита. Хотя разбираться в ней все равно нет времени.

▼ Самый разгар веселья. Картинка размытая, но детализация воинов достойна похвалы – можно рассмотреть даже стрелы, застрявшие в щитах.

Конные лучники по-прежнему могут стрелять назад, не снижая скорости, отчего являются почти универсальным оружием.

ФАКТЫ:
1 великий князь Александр Невский
8 славных побед во славу Руси
160 килограммов – средний вес ливонского рыцаря без коня

ПОЙДЕТ: Процессор 2.8GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Painkiller, Serious Sam, Prey

Автор:
Денис Кублицкий

Враги, находящиеся в подсознании, выглядят как красное желе. Чтобы убить их, необходимо войти в подсознание через портал.

Размытая картинка говорит нам, что Алиса находится в подсознании. Красным желе теперь кажутся враги, находящиеся в сознании.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

DREAMKILLER

АЛИСА В СТРАНЕ КОШМАРОВ

- ЖАНР: First Person Shooter
- ИЗДАТЕЛЬ: Aspyr Media
- РАЗРАБОТЧИК: Mindware Studios
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–8
- ИНТЕРНЕТ: www.dreamkiller-game.com

Наверное, ты слышал о синдроме российского шутера. За очень редкими исключениями у отечественных разработчиков упорно отказываются получаться качественные игры в этом жанре. Стратегии делать умеют, квесты тоже. Даже RPG, симуляторы и экшены выходят, а с FPS беда. И, судя по всему, данное правило распространяется на всю Восточную Европу.

Если забыть о странах бывшего СССР, восточноевропейские студии за последние лет десять сделали лишь два знаковых классических шутера: хорватская Croteam порадовала несерьезной (в хорошем смысле этого слова) Serious Sam, а польская People Can Fly выпустила знаменитую Painkiller. Неудивительно, что чешская Mindware Studios решила пойти тем же путем: размявшись во время работы над Painkiller: Overdose, компания начала работу над собственным проектом. Вроде бы должно было получиться не хуже, но реальность оказалась слишком жестока. Впрочем, какая реальность? У нас здесь сны. Зато тоже жестокие.

ТЕТЯ ДОКТОР

С самого раннего детства Алису (на самом деле ее полное имя Элис Дрейк) мучили кошмары. Наверное, она могла бы посмеяться над ровесниками, которые боялись темноты и привидений, – Алиса знала, что такое настоящий кошмар. Сон был для нее пыткой, к тому же со временем она выяснила, что видит не только свои ужасы, но и кошмары других людей. Спасение наступило, когда она научилась сражаться со своими страхами и, став взрослой, поняла, что способна помочь другим людям. Видя их кошмары, Алиса может бороться с ними в разуме пациента. Идеальный психолог, способный помочь в тех случаях, где остальные оказываются бессильными, но с огромным риском для себя – ведь и в мире снов можно умереть.

В разуме больного арахнофобией мисс Дрейк встретится с огромными пауками. Спасая мужчину, страдающего боязнью механизмов, она будет сражаться с огромными человекоподобными роботами и механическими собаками. Если окажешься в арктических льдах, не сложно догадаться, что пациент боится холода. А сумасшедшие белые воротнички «живут» в голове у человека, страдающего понофобией (боязнь переработать или устать). Соответствует фобиям и антураж уровней: каждый из 12 кошмаров уникален, а дизайн локаций заслуживал бы максимальной оценки, если бы авторы постоянно не запирали игрока в каждой следующей комнате, заставляя методично отстреливать появляющихся из воздуха тварей. По-моему, 5–10 минут прыжков, беготни и стрельбы в помещении, которое можно обежать вокруг за 15 секунд, – это слишком даже для клона Painkiller и Serious Sam. Там локации были куда больше, а враги не возникали в одних и тех же местах. Интересной находкой стали разве что порталы в подсознание, представляющее копию уровня, но со своими монстрами. С другой стороны, бесхитростные битвы с боссами, которых надо посыпать пулями, успевая отстреливаться от более мелких монстров, в наше время уж точно выглядят архаизмом. Согласись, несколько сотен убийств за 20–30 минут (за столько в среднем проходится каждый уровень) порадуют разве что спинной мозг, который, как известно, не отвечает за удовольствие.

О КОМПАНИИ

2002 В Праге основана компания Mindware Studios. Если верить их официальному сайту, задача компании – разработка оригинальных игр для различных платформ. Как оказалось, оригинальности как раз не хватает.

2005 Выходит первый проект Mindware – шпионский экшен Cold War, действие которого разворачивается в СССР в 1986 году. Впечатление от игры было смешанным – здорово похоже на Splinter Cell, но с парой интересных нововведений.

2007 Mindware заканчивает работу над Painkiller: Overdose. Проект, начавшийся как фанатская модификация к Painkiller, был официально выпущен компанией DreamCatcher (издатель оригинальной Painkiller).

БЕСХИТРОСТНЫЕ БИТВЫ С БОССАМИ, КОТОРЫХ НАДО ПОСЫПАТЬ ПУЛЯМИ, УСПЕВАЯ ОТСТРЕЛИВАТЬСЯ ОТ БОЛЕЕ МЕЛКИХ МОНСТРОВ, ВЫГЛЯДЯТ АРХАИЗМОМ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★☆ 4.5
ГРАФИКА	★★★★★★☆ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★☆ 7.5

Редкие достоинства Dreamkiller: разнообразный дизайн уровней и фишки с подсознанием и ментальной проекцией.

Однообразные перестрелки с сотнями одинаковых монстров в замкнутом пространстве. Системные требования слишком высоки.

ПОСРЕДСТВЕННЫЙ И МОНОТОННЫЙ ШУТЕР, ЗА ИГРОЙ В КОТОРЫЙ СЛОЖНО ПРОДЕРЖАТЬСЯ ДОЛЬШЕ ПОЛУЧАСА.

5.5

ЛЕЧИТЬ ТАК ЛЕЧИТЬ

Не впечатляет и выбор оружия. Каждое приключение (или исцеление, если угодно) Алиса начинает с пустыми руками. Хотя героиня отменно владеет пирокинезом и телекинезом, не прочь вооружиться пулеметом или винтовкой – их создает разум пациента, пытающийся помочь избавиться от фобии. У каждого из нескольких видов оружия два режима стрельбы, которые несколько дополняют друг друга: дробовик способен заморозить врага, а пулемет, электродуга и лучевое ружье стреляют ракетами или подобием гранат. Один из боеприпасов, кстати, радостные мысли. Впрочем, в арсенале есть явный фаворит: гибрид пулемета и ракетницы удобен в любой ситуации, а при улучшении (ресурсы для усиления оружия, как и аптечки, падают с убитых врагов) способен одной ракетой снести штук 20 врагов. Кроме того, методично уничтожая кошмары, Алиса входит в состояние берсерка, увеличивая наносимые повреждения и скорость бега, – явная отсылка к Painkiller, где есть полностью аналогичная механика. Наконец, быстрее перемещаться по сознанию (но не подсознанию) пациента Алисе помогает призрачная проекция: она отправляет вперед своего ментального двойника и в любой момент может телепортироваться на место, где он находится. В остальном же Dreamkiller – заурядный бюджетный шутер с однообразным синглом и таким же скучным мультиплеером. Пролетит мимо – не пожалеешь. ■

С оригинальностью боссов все плохо – обычно они выглядят как увеличенные копии рядовых врагов. Только убивать их приходится гораздо дольше.

Алиса может телепортироваться на небольшие расстояния. Помогает смыться от кучи монстров, но не всегда.

В подсознании некоторые объекты меняют свои формы. Например, котел превращается в череп.

PHOBIA

Фобия – иррациональный неконтролируемый страх, необъяснимое проявление ненависти или неприязни к чему-либо. Фобический страх сравнительно просто излечить в начале его появления, однако со временем болезнь прогрессирует – такими запущенными случаями и занимается Алиса в Dreamkiller. Однако далеко не все фобии являются психическими расстройствами. Готов поспорить, фанаты доктора Хауса знают, что гидрофобия (боязнь воды) является симптомом бешенства.

Наряду с известными клаустрофобией (боязнью закрытых пространств) и ксенофобией (боязнью незнакомых людей, иностранцев и пришельцев) существуют, например фонофобия (боязнь звуков), осмофобия (боязнь запахов), гемофобия (боязнь крови) и даже гелиофобия (боязнь солнечного света) и фобофобия (боязнь того, что у тебя есть фобия). В целом можно насчитать более сотен различных фобий, поэтому ситуации, описанные в игре, лишь капля в море.

ФАКТЫ: **4** режима мультиплеера (до 8 игроков) | **6** уникальных типов оружия | **12** уровней в однопользовательском режиме

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?

THE CHRONICLES OF SPELLBORN
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

SHOOTER

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

- **РАЗРАБОТЧИК:** GSC Game World
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ИНТЕРНЕТ:** cop.stalker-game.ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(71)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, Золотой кулер

С «Зовом Припяти» у GSC получилось воплотить в жизнь если не все, то большую часть задумок, запланированных и обещанных еще давным-давно. Мир «Сталкера» ожил, и это заметно. Здесь по-прежнему страшно и по-особому уютно – более нашу, более русскую игру представить себе сложно.

ЧТО ЕЩЕ?

BORDERLANDS
ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA

ACTION

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.batmanarkhamasylum.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(70)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Игра номера

Слишком долго ждать продолжения или хотя бы мизерного кусочка скачиваемого контента, а журнал уже и так трещит по швам. Лучшая в мире игра по комиксам? От никому не известной студии Rocksteady? Да, нам и самим с трудом верится.

ЧТО ЕЩЕ?

STREET FIGHTER 4
GRAND THEFT AUTO 4

RACING

NEED FOR SPEED: SHIFT

- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios/EA Black Box
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** shift.needforspeed.com/ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(71)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, Золотой кулер

Поначалу Shift пугает. По-хорошему пугает реализмом. Картинка, эффекты, звук: запусти – и тебе уже не избежать участи зверушки, попавшей в капкан. Те, кто хоть раз стоял неподалеку от реальной гоночной трассы, отлично поймут, какие ощущения дарит игра. Страх, граничащий с восхищением.

ЧТО ЕЩЕ?

BURNOUT PARADISE
PURE

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

ЧТО ЕЩЕ?
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ

РАЗРАБОТЧИК: Gas Powered Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С/Snowball Studios
ИНТЕРНЕТ: www.demigodthegame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

EMPIRE: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/empire

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(64)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Игра номера

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
XIII ВЕК: РУСИЧ

SIMULATION

ВОЙНА В НЕБЕ – 1917

РАЗРАБОТЧИК: Neoqb
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.iseoffflight.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

«Война в небе – 1917» – это абсолютно иная реальность. На допотопном самолете приходится идти едва ли не в рукопашную просто потому, что из бортового вооружения здесь только два пулемета, которые надо перезаряжать вручную, а вместо системы наведения – круглый прицел с мушкой посередине.

ЧТО ЕЩЕ?
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА
МОРСКОЙ ОХОТНИК

ADVENTURE

TALES OF MONKEY ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: LucasArts Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.telltalegames.com/monkeyisland

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(69)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Игре не хватает по-настоящему запоминающихся эпизодов, таких как знаменитая «бранная дуэль» из оригинала или сцена из LeChuck's Revenge, пародирующая кульминационный момент «Звездных войн». Но вряд ли кому-то в голову придет отрицать главное: сериал вернулся, и это здорово.

ЧТО ЕЩЕ?
ТУРГОР
ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА ПОТРОШИТЕЛЯ

НЕФОРМАТ

BRAID

РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
ИНТЕРНЕТ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9, Золотой кулер

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

Автор:
Максим Михеенко

DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС

НАПУТСТВИЕ ПЕРЕД РЕЛИЗОМ. ЧАСТЬ ВТОРАЯ

До выхода игры остаются считаные недели, а мы продолжаем рассказывать читателям журнала о судьбе «Disciples 3: Ренессанс». Представляем тебе отчет о результатах ЗБТ (закрытого бета-тестирования), а также тайны расы демонов.

Тестирование помогло разработчикам увидеть игру «с обратной стороны» – с точки зрения геймеров самых различных возрастов и игровых предпочтений. Бета-тест прошел в два этапа, в нем приняло участие свыше 300 игроков. Получив около тысячи предложений, замечаний, идей и отчетов об ошибках, разработчики серьезно улучшили практически все элементы игры: от оптимизации движка до ювелирной подгонки уровней сложности (ни новичок, ни хардкорщик обделены не будут). Активное обсуждение вызвал игровой баланс: основной проблемой, выявленной на первом этапе тестирования, оказалась слишком большая легкость прохождения игры и несовершенство искусственного интеллекта. Впоследствии программисты .dat серьезно подкорректировали AI, и к релизу нам обещают хитрого и непростого компьютерного врага. В настоящее время разработчики Disciples 3 придают своему детищу последний лоск, готовя его к долгожданной встрече с геймерами всего мира.

Коллектив .dat благодарит всех, кто откликнулся на предложение помочь тестировать игру. Мы знаем, что среди бета-тестеров были и читатели нашего журнала. Друзья, благодаря вам игра засверкала новыми красками. Спасибо!

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ:

- **Хаархус. Посланный на поверхность верный слуга Бетрезена, Хаархус готов выполнить любой приказ своего повелителя. Его душа замкнулась в ненависти ко всему, что его окружает. До перерождения в слугу ада Хааркус был эльфом, верным другом и преданным телохранителем Пророка Лаклаана.**
- **Аватар Бетрезена – воплощение Бетрезена, глаза и уши Падшего. Он послан на земли Невендаара с единственной целью – покарать Хаархуса и с помощью силы Иноэль вернуть Легионам проклятых былое могущество.**

Студия .dat предоставила нашему журналу эксклюзивную информацию о трех ключевых расах игры. В прошлом номере мы затронули Империю, в этом расскажем о Легионе Проклятых (они же демоны).

Демоны, как никто другой, подвержены временным порывам энергии. Они сходят с ума прямо во время боя, начиная крушить своих и чужих без разбору, лишь бы дать возможность гневу покинуть их измученные тела. Великая сила и бесконечная злоба заставляют трепетать все живые существа до самых дальних границ мира. Легионы Проклятых – семя, плоть от плоти и вассалы Бетрезена, низвергнутого в ад Всевышним. В темный час они появились и тьму же несут в Невендаар. Все их помыслы направлены на обретение могущества, освобождение своего повелителя и месть тому, кто его предал. Огонь горит в их каменных сердцах. Огонь ненависти ко всему живому, даже к своим братьям, жажда власти, силы и желание разрушения. И камень, поглотивший все то, что ценят люди: любовь, сострадание, дружбу. Все это их сила, и все это их проклятие. Врата преисподние открыты перед каждым человеком. Принеси жертву падшему ангелу: сожги прошлое, пусть оно улетит с пеплом, возненавидь Всевышнего. Будь силен, и, быть может, темное пламя загорится и в твоем сердце. А потом оно окаменеет, и ты забудешь, как это – быть человеком. Когда Бетрезен тебя заметит, ты получишь награду: начнет изменяться и тело. Будь верным и неистовым вассалом, и тогда ты станешь одним из них. Сильным, одиноким, гордым. Проклятым. Все демоны служат своему повелителю, каждый из них служит себе. В обществе проклятых прав самый сильный, коварный и расчетливый. Вероломство – это нормально, это путь наверх. Сила – это способ там закрепиться. Ум не позволит никого подпустить к себе. Но предавший создателя демонов будет наказан, как был наказан Утер во времена последних великих войн. Ибо никто не может быть выше Бетрезена. И теперь, оправившись от последствий междоусобицы, демоны продолжают делать то, для чего были созданы: мстить за то, что Всевышний сотворил с их создателем. И будут делать всегда.

ГЕРБ ДЕМОНОВ

Чтобы представить, кем являются демоны, достаточно взглянуть на их герб. Он придуман художниками студии, но ими соблюдены все основы геральдики. Центральным элементом герба является щит с символом головы черного дикого борова, пожирающего красное солнце. Достаточно трудно определить цвет основания. Возможно, это грязное золото или серебро… Быть может, дымный оттенок последнего. Основание покрыто множеством трещин и вен. Мрачные тона герба символизирует темную и разрушительную природу Легионов проклятых. Голова борова означает необузданный гнев и агрессивную силу. Также во множестве религий это животное служит символом тирании. Два внушительных лавовых дракона держатся за щит Легионов. Они прикованы к нему, и хотя мы видим, что драконы жаждут вырваться на свободу, перегрызая свои кандалы, огромные летающие твари обречены вечно хранить этот щит. Они отождествляют злую необузданную силу, которая, не будь заключена в оковы, способна уничтожить весь мир Невендаара. Кроме того, цепь всегда означала рабство. Она напоминает Тиамата, который прикован к трону Бетрезена. И когда правитель демонов захочет совершить что-то действительно ужасное и разрушительное, он освободит плененного им монстра. Еще одним важным элементом герба являются застывшие блоки лавы, которые плавают в расплавленной магме. Они используются в качестве фундамента щита. В самом низу ленточка с именем демонической фракции, написанным в огне. В соответствии с традицией она соединена с хвостами драконов, которые сидят на обломках лавы.

«DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС» – ИГРА, В КОТОРУЮ МОЖНО ВЕРИТЬ» – ОДИН ИЗ БОЛЕЕ ЧЕМ ТЫСЯЧИ ОТЗЫВОВ ИГРОКОВ, ПОЛУЧЕННЫХ В ХОДЕ БЕТА-ТЕСТА.

СЮЖЕТНАЯ ЗАВЯЗКА

Тысячелетия Бетрезен жаждал обрести свободу, и сейчас он, как никогда раньше, близок к заветной цели. На поиски посланца небес Падший бросил все свои силы. Ведет вперед армии низвергнутого повелителя послушное орудие его воли – Хаархус, Клинок Бетрезена.
Продолжение следует… ■

Хаархус собственной персоной.

Древо апгрейдов демонов – развитие воинской ветки. В игре нас ожидают самые немыслимые создания ада.

Авторы:
Николай Небышинец, Максим Михеенко

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ WARGAMING.NET

ORDER OF WAR. ГЛАВА ВТОРАЯ. PRОДВИЖЕНИЕ

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ НАШЕГО ЖУРНАЛА МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА ORDER OF WAR АЛЛА ВАСИЛЬЕВА НАЧАЛА РАССКАЗ О ТОМ, КАК РАЗРАБАТЫВАЛАСЬ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ORDER OF WAR. СЕГОДНЯ ЭСТАФЕТУ ПЕРЕНЯЛ ДИРЕКТОР ПО PR КОМПАНИИ WARGAMING.NET НИКОЛАЙ НЕБЫШИНЕЦ.

ТРОПАМИ ИГРОВЫХ ВЫСТАВОК

Как только в прессе появляется анонс игры, начинается «сладкая» жизнь у пиарщиков. Наша компания в этом плане не исключение. Презентации, пресс-туры, специальные демонстрации, интервью, обзоры... Отдел продвижения компании в полной мере использовал весь комплект традиционных приемов. Самым же ярким впечатлением от очередной кампании стали три выставки, на которых мы показывали свою игру.

За огромным баннером Order of War скрывается главное – компьютеры с игрой!

КРИ 2009

Конференция разработчиков игр в Москве всегда славилась теплой атмосферой. Здесь можно услышать мнение коллег по индустрии, здесь встречаются друзья и знакомые, здесь зарождаются свежие идеи. К сожалению, принять у себя на стенде всех желающих просто не было возможности по причине нехватки места и времени, поэтому только представители СМИ и члены жюри смогли первыми оценить нашу стратегию Order of War. Результатом четырехдневной изнурительной, но очень интересной работы стали две очень важные для нас награды: «Лучшая компания-разработчик» и «Приз прессы». На церемонии награждений, правда, случился курьез. «Приз прессы» нам вручили в виде египетской пирамиды, что всех очень удивило. Мы не могли понять связи древней африканской цивилизации с нашей компанией. Оказалось, что в момент доставки статуэтка разбилась, поэтому в последний момент закупали то, что было в ассортименте сувенирных магазинчиков «Космоса» (странно, почему не матрешку). Пообещали прислать новую. На следующий день в офисе награду «Лучшая компания-разработчик» нужно было сфотографировать, дабы показать товарищам из Square Enix. Разбили и ее. Нечаянно. На счастье. После того как сделали лишь один кадр. В итоге организаторам КРИ 2009 пришлось присылать две новые награды. Впрочем, для нас это стало уже доброй традицией – приз 2008 года тоже пострадал во время фотосессии для главного телеканала Белоруссии.

Традиции Wargaming.net – бить статуэтки на счастье.

E3

Выставка в Лос-Анджелесе началась для нас с таможни Соединенных Штатов Америки. Сканеры пограничной зоны данного государства уловили в нашем багаже нечто странное, поэтому мы были любезно приглашены для досмотра. Ты не думай, мы не намеривались провозить контрабандой красную икру или сало. Оказывается, под подозрение попала партия, состоящая из 100 промомаек и нескольких дюжин красочных буклетов. После изнурительных двухчасовых переговоров и обмена (дарения) маек нас отпустили. Все-таки качественная промопродукция решает в нашем деле многое! Если на КРИ 2009 традиционное бодрящее средство каждого нормального сотрудника игровой индустрии – коньяк, то на E3 под влиянием многочасовой

Эксклюзивная фотография с Gamescom 2009. Главные люди Square Enix и Wargaming.net на одной сцене. Четверо слева – режиссер и продюсеры Final Fantasy 13–14, трое справа – главные по Order of War. А на заднем фоне слева спрятался Крис Тейлор (Supreme Commander, Total Annihilation).

Сосредоточенный взгляд, четкие движения, полная отрешенность от реальности... В шумной обстановке крупнейшей выставки развлечения проходятся самые сложные миссии Второй мировой.

разницы все разработчики наших широт заливают в себя цистерны энергетиков и кофе. Только так можно удержаться на ногах и мало-мальски достойно показать свой продукт. Здесь же ощущается и единение народов – толпа выставки космополитична. Где ты еще сможешь лицезреть людей из Доминиканской Республики или Соломоновых Островов, играющих в варгейм о Второй мировой? Еще по дороге на эту выставку нас охватил легкий мандраж – на E3 мы впервые показывали игру мировой общественности, поэтому не знали, какой реакции стоит ожидать. Но вот в разгар «американского фокус-теста» стало понятно, что движемся в верном направлении. Желающих попробовать Order of War хватило бы на целую очередь за молоком в худшие советские времена. Каждый желающий смог вволю поиграть, высказать свое мнение. Домой мы возвращались с целым конспектом того, что нужно добавить и изменить.

GAMESCOM 2009

Самое грандиозное игровое шоу мира в этом году проходило ровно за две недели до мирового релиза игры. Именно немецкая публика первой смогла оценить то, что у нас получилось. Удивительно, но первыми посетителями оказались три девушки в костюмах эльфиек! Мы подумали, что барышни ошиблись адресом, но чудеса владения навыками главнокомандующего они демонстрировали в течение получаса, поспособствовав образованию очереди из желающих поиграть. Мы даже немного испугались – может, мы сделали игру не для той аудитории? Оказалось, что Order of War пришлась по душе представительницам игрового клана, а типичная аудитория подтянулась немного позже. В числе играющих были и те, кто не желал покидать игровое место в течение пяти часов, и те, кто заходил к нам на стенд каждый день и, как по графику, проходил очередную миссию. До сих пор мы получаем от них письма, в которых они пишут, как прошли ту или иную миссию или какой теперь у них ранг в мультиплеере.

Продолжение следует!

СВОДКИ ИЗ ШТАБА «МИРА ТАНКОВ»

Часть 1. где-то у линии фронта...

– Петрович!!!! Петрович!!!! Петрович, мать твою за ногу, влево давай! Да куда ж ты прешь! – вопль прорезал ночную тишину. – Петрович, да что ж ты!

– Альфа-боец Кузовков, не засоряйте эфир тимспика!

– Прошу прощения, товарищ командующий альфа-тестом. Уж очень ждал, три раза ходил в военкомат конкурсы сдавать. И все никак. Вот только сейчас попал на фронт, в последние-то деньки. Эмоции, простите, уж так ждал, уж так хотелось врезать! Всем им...

– Добро! Удачного альфа-теста, Кузовков!

– Спасибо, товарищ командующий альфа-тестом. Кузовков отрубил общий канал и сгорбился у смотровой щели. Темно, ничего не видать. Даже снайперский режим не поможет. И вряд ли кто в такую позднюю пору придет в «Мир танков». Чу! Откуда-то справа вроде слышен шум двигателя, никак «Тигр» ползет... А вот мы его сейчас... Альфа-боец Кузовков завел двигатель своей новенькой Т-34 и резко стартовал. Сейчас мы его в спину-то, чухонку неповоротливую...

Часть 2. В штабе

Главнокомандующий продюсер Виктор Кислый обвел собравшихся пристальным взором:

– Во-первых, хочу вынести всем благодарность с занесением в личное дело. Альфа-тест проведен четко, выявлены определенные вполне решаемые проблемы, с боевой частью все теперь понятно, есть подвижки и по балансу. Показательными учениями столичные военкоры остались довольны. Ишь что пишут! – Кислый потряс стопкой газет и журналов. – Да, кстати, а что пишут-то?

– Хорошо пишут, товарищ главнокомандующий продюсер, много, сложно придраться, – подал голос старший офицер пресс-службы Николай Небышинец, разведчик в отставке, псевдоним Майк Белтон.

Заведующая бренд-хозяйством товарищ Носова, небрежно покачивая туфлей на носке стопы, протянула:

– Да, еще же киножурналы выходят. В отделе документалистики полным ходом идет производство кинороликов с показом танков. Фильм про Карелию снимают. Ну и вышли два патриотических кинолика. Про чудо-юдо фэнтезийное и про этот, – товарищ Носова поморщилась, – очень реалистичный танковый симулятор. Ведем интенсивную идеологическую работу, объясняем бойцам и мирному населению, в чем настоящий боевой фан. Не в мордах же этих зеленых. Вульгаршина эти морды, а зеленый цвет еще в прошлом году из моды вышел, – туфля наконец-то слетела и прочертила траекторию по направлению к директору танкового завода А.А. Шиляеву.

– Вот верно нам подсказывает товарищ Носова, пора перейти к делам производственным. Ну, Александр Александрович, как обстоят дела у наших танкостроителей?

Шиляев прочистил горло и с достоинством доложил:

– Всего создано 49 прототипов машин из 60 запланированных. Из них 37 успешно прошли полевые испытания и запущены в серийное производство, две машины вот прямо сейчас на испытательном полигоне, остальные в ближайшее время будут включены в соответствующий график. В общем, идем согласно плану и даже немного его опережаем.

– А что «мышонок»?

– «Мышонок» ждет своей очереди на испытания.

– Ты его вперед-то подвинь. И как начнется, сообщай. Давно я хотел на нем покататься. А то раньше все как-то от него кататься приходилось. Комиссар Маркаров, стенографируйте. Приказ. Всех альфа-бойцов, примерно показавших себя в сражениях, зачислить в бета-тестеры без всяких дополнительных экзаменов. А вам всем поручение. Подумать и внести предложения по празднованию Нового года, а также по подаркам альфа-бойцам. Ну, там, мандарины-конфеты-махорка-спирт само собой, а хотелось бы что-то еще, чтобы порадовать наших вояк. Думайте, думайте! Все. Давайте все работать!

Часть 3. И снова фронт

Альфа-боец Кузовкин, расправившись с «Тигром» при помощи вовремя подоспевшей «сушки», неспешно рулил по мхам и ягелям Карелии в поисках новых развлечений. Заметив слабое шевеление в невысоких зарослях, Кузовкин насторожился и вцепился в перископ, пытаясь разглядеть хоть что-нибудь. «Не может быть, – думал Кузовкин, – NPC-пехоту же обещали только после релиза, причем нескоро». Вот опять что-то мелькнуло. Сердце забилось как сумасшедшее. И осколочно-фугасные имеются. Первый раз в альфа-тесте, и тут такое! Кузовкин судорожно зашарил по карманам в поисках передвижного телефонного аппарата, чтобы сделать фотографию на память, и полез наверх. Аккуратнейшим образом откинув крышку люка, боец принялся внимательно обозревать окрестность. Что-то царапнуло по броне. Кузовкин дернулся в сторону звука.

– Аааааа!!!! – какое-то реликтовое зеленое рыло с выпученными глазами таращилось прямо в лицо Кузовкину.

– Аааааа!!!! – какое-то чумазо-полосатое лицо таращилось прямо в рыло Кхтыр Ыргу, последнему из зеленокожих.

Авторы:
Максим Михеенко, Лена Носова

WORLD OF TANKS

ГЛАВА ВТОРАЯ

НА СОСЕДНЕМ ЭТАЖЕ WARGAMING.NET МЕЖ ТЕМ В ЭТОТ САМЫЙ МОМЕНТ РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ ПРОЕКТ СОВЕРШЕННО ИНОГО КАЛИБРА. ПРОЕКТ-ЭКСПЕРИМЕНТ, ПРОЕКТ-НАДЕЖДА – ПРОЕКТ ПОД ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ «МИР ТАНКОВ» (WORLD OF TANKS). ЭТО ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШЕН С МАСШТАБНЫМИ ТАНКОВЫМИ СРАЖЕНИЯМИ. РАССКАЗЫВАТЬ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ИЗ «МИРА ТАНКОВ» ТЕБЕ БУДЕТ ТОВАРИЩ ГОРЛОВИН-БАЧКОВ, УВАЖАЕМЫЙ ЭКСПЕРТ С МИРОВЫМ ИМЕНЕМ И ГЛАВНЫЙ КОНСУЛЬТАНТ РАЗРАБОТЧИКОВ.

ПОСОБИЕ ПО ТАНКОСТРОЕНИЮ ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА

ГЛАВА 2. МОДИФИКАЦИИ ТАНКА

Прежде всего необходимо разобраться, из чего состоит боевая машина в «Мире танков». Есть пять важных элементов конструкции танка, замена которых может существенно повлиять на характеристики и поведение на поле боя твоего стального товарища. Это ходовая часть, башня, пушка, двигатель и, наконец, броня.

Ходовая часть может влиять на проходимость вашей машины, а также от нее зависит общий вес танка. Разумеется, чем тяжелее машина в целом, тем менее она подвижна.

От **башни** зависит радиус обзора, скорость поворота башни, а также скорострельность. Влияет она и на параметры бронированности. И, конечно, от нее зависит общая скорость машины. Ведь чем массивнее башня, тем тяжелее ноша твоего железного коня.

С **пушкой** все достаточно очевидно. Пушка – это огневая мощь. Пушка характеризуется двумя основными параметрами: длиной и калибром. Также от нее зависит точность стрельбы, а вместе с башней она определяет скорострельность.

Двигатель определяет динамические характеристики танка. Что это значит? Легко догадаться – скорость и маневренность.

И наконец, **броня**. С ней все понятно даже новобранцу. Броня определяет степень защищенности боевой техники. Чем она толще и массивнее, тем менее уязвим ваш танк. И тем менее подвижен.

В итоге даже на базе одной модели, комбинируя различные модификации, можно получить достаточно разные по своим характеристикам танки. Можно превратить легкую машину чуть ли не в средний танк, а тяжеловеса сделать чуток шустрее. Иногда в зависимости от ваших целей, а также стиля ведения боевых действий более выгодно основательно «оттюнинговать» уже имеющуюся в наличии бронетехнику, чем покупать новый танк. В общем, в этом вопросе все сугубо индивидуально.

А теперь разберем вопросы модификации на конкретном примере. Возьмем знаменитый тяжелый танк КВ, названный в честь Клима Ворошилова. Нам часто задают вопросы, почему в «Мире танков» есть только танк КВ, ведь в реальности были КВ-1 и КВ-2. Отвечаем. КВ-1

Иллюстрация. Танк КВ-2

ИС-1 и Пантера демонстрируют друг другу свои модели повреждений. Ну-ка, у кого краше!

Тигр, PZ IV, КВ-2 и Hummel выстроились в ряд, готовясь к совместной атаке. Ведь в «Мире танков» нет разделения на стороны по национальному признаку школ танкостроения.

Попасть в закрытый бета-тест и проложить путь от Москвы до Берлина на собственном танке? Для читателей «РС ИГР» нет ничего проще. Нужно ответить на контрольный вопрос дневников.

На какой боевой машине периода Второй мировой войны удирать было значительно удобнее, чем атаковать?

Первые 50 человек, приславшие правильный ответ, получат ключи в закрытое бета-тестирование «Мира танков». Первые пятеро получат фирменные майки «Мира танков». А самый первый правильно ответивший получит специальный приз. Ждем ваши ответы на community@worldoftanks.ru.

Иллюстрация. Танк КВ-1

и КВ-2 есть суть один танк, только в разных модификациях. Определяется отличие модели от модификации, безусловно, в первую очередь ходовой частью (хотя и тут могут быть нюансы). У танков КВ-1 и КВ-2 ходовая часть идентична. А вот башни – очень разные (см. иллюстрации).

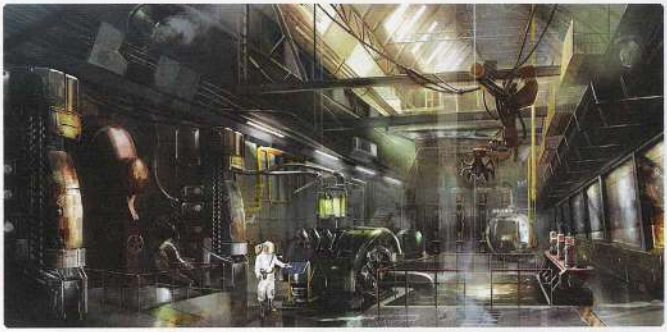
Башня КВ влияет в первую очередь на огневую мощь машины. КВ-1 имеет башню меньшего размера, и пушку туда можно меньшую по калибру поставить. КВ-2, обратите внимание, имеет башню просто выдающуюся, и пушка у него соответствующая. С такой пушкой можно многое себе позволить! Но, конечно, придется пожертвовать мобильностью. В общем, дорогой начинающий танкист, экспериментируй с модификациями – и ты гарантированно получишь стального зверя своей мечты, с которым тебе любой враг будет нипочем. ■

Одинокий Hummel дает жару танкам противника, в то время как вражеский Тигр (в самом низу) крадется к нему по туманной лощине.

ПРИЛОЖЕНИЕ. КРАТКАЯ СПРАВКА ПО СНАРЯДАМ «МИРА ТАНКОВ»

Тип снаряда	Описание
Стандартные бронебойные	Типовые снаряды. Предназначены для выведения танка из строя. Одни из самых недорогих.
Бронебойные ослабленные (устаревшие бронебойные)	Вариант бронебойных, отличаются меньшей силой. Самые дешевые в производстве и использовании.
Подкалиберные	Вид противотанкового боезапаса, сложный в изготовлении и дорогой в использовании. На малой дистанции имеет высокую бронепробиваемость. С расстоянием она значительно падает. Обладает ощутимым превосходством по бронепробиваемости перед другими снарядами того же калибра.
Кумулятивные	Предназначены для прожигания брони при выстреле из коротких пушек. Сложны в изготовлении, требуют невысокой начальной скорости полета снаряда, бронепробиваемость не зависит от дистанции.
Каморные	Бронебойно-фугасные заряды. Предназначены для пробития брони и взрыва за ней, бронепробиваемость ниже, чем у стандартных, а уровень повреждений при пробитии выше.
Осколочно-фугасные	Предназначены для поражения легкобронированных и живых целей фугасным или осколочным эффектом. При использовании большими калибрами имеют высокие шансы на поражение хорошо бронированных целей.
Бетонобойные	Заменяют бронебойные на некоторых пушках, предназначены для поражения дотов и укреплений.

Автор:
Максим Михеенко



Эта роскошная двухмерная иллюстрация совсем скоро станет кусочком настоящего игрового уровня.

Атмосферный концепт-арт.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ СЕДЬМОЙ. СОЛНЕЧНЫЙ

ГОРЯЧИЙ ПРИВЕТ ОТ СТУДИИ BIART! МЫ ВНОВЬ РАДЫ ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ В ДНЕВНИКАХ РАЗРАБОТЧИКОВ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – САМОГО ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. МЫ ПРОДОЛЖАЕМ АКТИВНО РАБОТАТЬ НАД ПРОЕКТОМ И РАССКАЗЫВАТЬ ТЕБЕ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ. НАСЛАЖДАЯСЬ ПОСЛЕДНИМИ СОЛНЕЧНЫМИ ДЕНЬКАМИ (ПЕРЕД НЕПРОГЛЯДНОЙ СЕРОСТЬЮ ЗИМЫ), СТАРАЕМСЯ ВЫЖАТЬ НАИБОЛЬШУЮ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ И В РАЗРАБОТКЕ. КАК ИЗВЕСТНО, СОЛНЦЕ ОБЕСПЕЧИВАЕТ ЧЕЛОВЕКА ЭНЕРГИЕЙ И ВИТАМИНАМИ, А ОРГАНИЗМУ РАЗРАБОТЧИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, ИЗНУРЕННОМУ ПОСТОЯННЫМИ СВИДАНИЯМИ С ИГРАМИ, ЭТО НЕОБХОДИМО ВДВОЙНЕ. ОН ПРИ СОЛНЕЧНОМ СВЕТЕ КАЧЕСТВЕННЕЕ РАЗРАБАТЫВАЕТ. Я ПОСТАРАЮСЬ КРАТКО ОБРИСОВАТЬ, ЧТО НАМИ ПРОДЕЛАНО ЗА ТЕКУЩИЙ МЕСЯЦ.

Во-первых, уровни. На данный момент их создание – одна из самых приоритетных задач проекта. В компании произошла частичная ротация левел-дизайнеров: одни сменили других, и это произошло безболезненно. С нелегким адаптационным периодом справились оба новичка, они быстро вышли на эффективный режим работы. Как результат – в игре появилось несколько свежих уровней в принципиально новых сеттингах. Например, подводные пещеры, в которых происходит извержение вулкана. Игрок должен прорываться сквозь стихию, а это и магма (она течет на дне и наносит урон, если к ней приблизиться), и огненные «гейзеры», внезапно бьющие со дна, и, наконец, стены огня. Помимо природных катаклизмов игроку противостоят устройства, изготовленные человеком: поисковые мины, дроны-крабы и т.д. Все это создает непередаваемую атмосферу, равной которой, без ложной скромности, ты не увидишь ни в одной другой игре. И пару слов о небе. Теперь в миссиях, где действие происходит под открытым небом, усилиями программистов и художников студии появилось оно самое, долгожданное и прекрасное небо: красивое и настоящее, с облачками и без, ну и, конечно, с солнышком. Разом вся картинка в игре стала живописнее.

Запущен в производство и уже был поставлен на конвейер новый тип противника – рельсовая турель. Мы упоминали о ней в предыдущих дневниках. Теперь этот механизм окончательно доведен до ума и боеспособен. Очередь за дизайнерами уровней, которые должны запланировать топологию отдельных участков уровней под этот тип юнитов. Впрочем, далеко не только под них. Все враги, которые есть в игре, кроме самых распространенных, будут вводиться в специально отведенных для них локациях или участках. Такие локации дизайнеры выстраивают с учетом боевых особенностей того или иного противника. Таким образом получается очень насыщенный игровой процесс, и в то же время геймплей остается разнообразным. Мы продолжаем работать над улучшением искусственного интеллекта противников. За прошедший месяц появились две новые специализации родов войск: снайпер и инженер, которые отличаются от остальных бойцов, особенно это касается инженера. Это в принципе не боевой юнит, а вполне миролюбивый, если его не трогать. В обратном случае он превращается в опасного противника ближнего боя.

Приступили к подготовке материалов для дальнейшего написания музыки. Известнейший западный композитор Джереми Соул (Jeremy Soule), который писал темы для множества мировых игровых хитов, продолжает сотрудничество с нами. К концу этого года большая часть музыкального оформления для игры будет написана. И наконец, наша студия организует международную выставку, которая пройдет в последней декаде октября в Дубне. Среди участников ожидаются такие монстры мировой индустрии, как Epic Games (Unreal Tournament, Gears of War), Crytek (Far Cry, Crysis), и многие другие. Мы всей студией тоже, естественно, отправимся туда посмотреть, послушать лидеров геймдева и поучиться у них, познакомиться лично с теми, кто задает моду в современной игровой индустрии.

В следующий раз расскажем тебе о той огромной пользе, которую мы получим на этих мероприятиях, а также о других новостях и секретах разработки. До новых цветреч! ■

В работе над дневниками принимали участие Дмитрий Люст (продюсер), Славик Кокорев (ведущий гейм-дизайнер) и Константин Попов (руководитель проекта).

ДАЙДЖЕСТ

Автор:
Владимир Карпов

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

EDITORIAL

Помнится, году в 1996-м я самозабвенно рубился в Batman Forever – мутноватый, однообразный, средненький в целом экшен от Acclaim. Бэтмен знал множество приемов, а его костюм был с головы до ног напичкан всякими интересными гаджетами (стрельнуть под ноги врагу лужицей клея – каково, а?). Однако, чтобы в совершенстве использовать все это богатство, приходилось заучивать довольно хитрые комбинации клавиш. Еще в игре были повсюду разбросаны зеленые знаки вопроса – загадки Риддлера. Вооружившись словарем и напрягая остатки логики, я стремился найти все секретные помещения, истребить всех врагов и собрать все призы: кроме прочего, за это давали дополнительные жизни. Завершить игру целиком, на 100 процентов, было непростой задачей. Нынче все не так. До блеска зализанная критиками Batman: Arkham Asylum – игра, как принято выражаться, дружелюбная к пользователю. Врагов теперь можно метелить всего двумя кнопками, хитрые приспособления выпрыгивают из кармана по первому щелчку, да и умирать в эпоху великого Save/Load уже не модно. Как совершенно точно подметил мой коллега Кирилл Перевозчиков, эта игра не умеет, не может быть слишком сложной. Кроме того, Загадочник стараниями «Нового диска» выучил русский язык, и нынешней молодежи куда проще решать его головоломки. Arkham Asylum почти безупречная игра, но все же ей не удается в полной мере воскресить в опытном игроке то чувство соревнования, вызова, challenge, которым, словно токсином «Титан», была насквозь пропитана ее грешная предшественница.

Влад Карпов,
редактор рубрики

ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Batman: Arkham Asylum
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/bat-manarkhamasylum

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Batman: Arkham Asylum признана лучшей игрой по мотивам комиксов за всю историю существования видеоигр (оценка PC-версии на gamerankings – 92.47%). Но это больше, чем просто лучшая игра по комиксам. Arkham Asylum – нечастый и тем более удачный пример того, как множество хороших, хоть и не новых, идей в результате грамотного подхода, словно фрагменты пазла, складываются в законченное произведение, собираются в единый идеально отлаженный механизм. Здесь есть открытый для исследования мир, полный тайн и загадок, раскрыв которые ты узнаешь о вселенной Бэтмена ровно столько, сколько нужно, чтобы не прослыть невежей. И напротив, чтобы полюбить игру, тебе совершенно не обязательно быть страстным фанатом комиксов. Есть гениальная двухкнопочная боевая система, к которой легко привыкнуть, но не так просто освоить в совершенстве; зрелищные драки хочется переигрывать снова и снова лишь для того, чтобы еще раз насладиться потрясающей хореографией боев. Но самая важная деталь – полная драматизма и новизны история, развивающая конфликт двух извечных антагонистов, достойная самостоятельной экранизации (Кристофер Нолан, ау!). Сюжетная пружина сжимается постепенно, пока начальные титры лениво сменяют друг друга, но затем стремительно выстреливает и – не успеешь глазом моргнуть – опутывает тебя цепочкой невероятных событий. Взбесившиеся психи на воле, город заминирован, из каждого радиоприемника доносится безумный хохот Джокера. Время идет, полиция паникует. Ситуация грозит выйти из-под контроля, и нет никакой гарантии, что даже непобедимому Человеку – Летучей мыши в этот раз удастся все исправить. Пару раз бесстрашный воин-одиночка почти теряет самообладание, оставаясь наедине с собственными затаенными страхами: зло, воплощенное в гнетущем образе Пугала, только и ждет момента, чтобы застать героя врасплох. Аркхемская психушка – изощренная ловушка, одно из самых мрачных, тревожных и загадочных мест, где нам только приходилось бывать. Но именно поэтому нам так хочется вернуться туда.

Особенности русской версии: Ворох грамматических ошибок встречает игрока уже в начале игры. «Во время сохранения игры на экране появиться такой значок», «Мне не терпиться спустить штанишки», «Если кто шевельнеться – стреляйте!», «Всем-всем-всем, прибыть к городской ратуши». В аудиозаписях бесед с некоторыми пациентами лечебницы (Эдвард Нигма, Виктор Зсасз), найденных Бэтменом, текст часто не успевает за звуком и не выводится на экран до конца. Полет в игре не очень удачно назван планированием: из-за двусмысленности термина поначалу не понятно, о каком таком ударе в планировании идет речь. Зато загадки Риддлера переведены достойно; как и в оригинале, умело используется игра слов. Слабо угадать, «где есть четыре стены, две стороны и один бывший прокурор»? А «когда начинается чаепитие в Стране чудес», тоже знаешь? Неужто все загадки разгрызешь? «Ты мухлюешь! Лазил в интернет? Признавайся!» Отличная работа.

И озвучка русской версии неплоха. Поклонники Бориса Репетура будут рады узнать, что знаменитый Бонус тоже принял участие в работе над игрой и озвучил одного из самых опасных противников Темного рыцаря – доктора Джонатана Крэйна, более известного как Пугало. Российскому игроку имя Репетура скажет больше, чем имя малоизвестного американца Дино Андраде (Dino Andrade). Роль эксцентричной Харли Квинн досталась Елене Чебатуркиной (Нина Каленкова в «Секретных материалах»). Елена прекрасно справилась с ролью взбалмошной клоунессы, ничуть не уступая по мастерству исполнения Арлин Соркин (Arleen Sorkin, голос Харли Квинн в Batman Beyond: Return of the Joker). Но вот имена актеров Юрия Брежнева и Константина Карасика, озвучивших Бэтмена и Джокера соответственно, вряд ли смогут встать в один ряд с легендарными именами Марка Хэмилла (Mark Hamill, Люк Скайуокер из Star Wars) и Кевина Конроя (Kevin Conroy, голос Бэтмена в Batman: The Animated Series, The New Batman Adventures и еще полудюжине анимационных фильмов о Человеке – Летучей мыши), работавших над этими образами в оригинале. ■

НЬЮ-ЙОРК 2072. СМЕРТЬ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

ЦЕНА 349 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Goin' Downtown
- **ЖАНР:** Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Silver Style Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С/Snowball
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Snowball
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/2072

С тех пор как полицейский Джейк Мак-Корли потерял жену, жизнь лишилась смысла. Дни тянутся бесконечной серой полосой, организм травят сомнительные таблетки «от депрессии», в городе одна за другой таинственным образом гибнут проститутки, но некогда ревностному стражу закона Мак-Корли на это тоже плевать. Ровно до того момента, пока он сам не сталкивается с одной из несчастных жриц любви: девушка лежит на тротуаре без сознания, а придя в себя, с трудом может вспомнить даже собственное имя. Зато неожиданно соглашается переночевать у копа дома, а ночью так же неожиданно выбрасывается из окна. Джейк седлает верный байк и, влекомый всемогущим курсором и чувством высшей справедливости, мчится по квестовым локациям (полицейский участок, ночной клуб, район красных фонарей, чайна-таун) проводить собственное расследование; что-то ему подсказывает, что это было не простое самоубийство. Загадочно мрущие проститутки как основа полицейской истории – сюжет, основательно отдающий плесенью (достаточно вспомнить хоть первую Still Life, хоть последнюю Sherlock Holmes), и откровений от игры «Нью-Йорк 2072» ждать не приходится: ну да, опять какой-то урод с манией величия возомнил себя очередным Джеком-потрошителем. Или зловещая корпорация вынашивает Дерзкий План. Сатанисты, в конце концов. Конечно, немцам из Silver Style Entertainment не вполне удалось устраниться от штампов (начальник главного героя – строгий негр, миловидная напарница к Джейку явно неравнодушна, да и без криминала в высших кругах власти не обойдется), но все же создать на основе такого вторсырья продукт как минимум любопытный – уже подвиг. Как оказалось, для этого нужно немного: стряхнуть со старой истории нуарную пыль, раскрасить ее под киберпанк-комикс, разрешить виртуальные путешествия во времени и добавить острых, «с матерком», диалогов. В итоге получилась пестрая смесь из Blade Runner (сходством с которой игра хвастается с обложки), кино про Грязного Гарри и мультфильмов по «2x2». Еще Джейк сильно – вплоть до портретного сходства – напоминает другого байкера-горемыку, Бена из Full Throttle. Также пару раз за игру цитируется знаменитая «бранная дуэль» из The Secret of Monkey Island. Поистине день уважения классике.

Особенности русской версии: Игра ориентирована на взрослую аудиторию, это легко понять из поднимаемых ею тем: алкоголизм, проституция, суицид, судьба человека плюс элементы черного юмора. Не стоит удивляться, что и лексика в игре соответствующая. Персонажи как на духу выпаливают сентенции вроде: «Если с утра не выпью – весь день потом хожу как г...»; «Скоро вся эта х**ня закончится»; «Далась тебе эта шлюшка»; «Да ты п**дец, юморист, б**» и т.д. и т.п. Хорошо хоть, «вся х**ня» благоразумно «запикана». Стоит похвалить русскую озвучку: голоса актеров подобраны очень удачно, в этом отношении локализованная версия нисколько не уступает оригиналу. Хмурого, уставшего от жизни Джейка то и дело хочется пригласить в бар к Жирдяю Фрэнку на стаканчик колы (не забываем, парень в завязке), похлопать по плечу и сказать что-нибудь ободряющее вроде: «Не падай духом, старина!» Вот к его напарнице Изабель так запросто не подступишься: в случае чего обложит эдак, что рта не успеешь толком раскрыть. Опасная женщина. Неприятный парамедик Дэнни с ирокезом на бритом черепе, любитель все время гаденько ухмыляться, наоборот, сам так и выпрашивает в рыло. Немного неудачно озвучен преступник по имени Хан, внешностью – вылитый вокалист группы «Король и шут» Михаил «Горшок» Горшенев: все-таки от такой образины (злая волосатая морда, кожаный плащ в заклепках и сапоги на тяжелой подошве) ждешь по-настоящему угрожающего тона, этот же способен лишь бесконечно слать матерные угрозы безобидным голосом подростка. Зато слушать, как ругается другой бандит, толстый китаец, обляпавшийся соусом от хот-дога, сплошное удовольствие: от всех этих «Ах ты, в зёпе ноги! Я сеперь на бомзя похозь!», и «Мой пидзяк... Сёрт, он весь в соусе! Сеперь хрен отстираешь!» хочется ржать в голос долго, раскатисто и неудержимо.

«НЬЮ-ЙОРК 2072. СМЕРТЬ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ» ИЛИ «GOIN' DOWNTOWN – КАК ЭТО ПО-РУССКИ?»

Мы решили побольше узнать о замечательном квесте «Нью-Йорк 2072. Смерть в большом городе», для чего выловили в киберпространстве Александра Суслова – исполнительного продюсера Snowberry Connection и почетного гостя рубрики «Дайджест». Александр, по его собственным словам, занимается обычными продюсерскими делами: целыми днями играет в жуткое нечто, напоминающее общее дитя таблицы Эксель и сборника иллюстраций для «Мой-додыра» (этого монстра он гордо зовет рабочим прототипом, нам же не хочется даже представлять, что это такое. – *Прим. ред.*), и медитирует на постер Bayonetta, мечтательно задрав ноги на стол. Однако ради локализации приключения «Нью-Йорк 2072» решил оторваться от своих сомнительных (и, безусловно, аморальных) опытов, чтобы присоединиться к творческой редакции Snowball. Дело предстояло опасное: в игру надо было загрузить порядка 700 Кб отборного русского мата.

«А начиналось все невинно. Snowball подписала Goin' Downtown, стильное приключение с закосом под комиксы в суровом криминальном Нью-Йорке 2072 года. Основные действующие лица – барыги, гангстеры, продажные и не очень копы, сторчавшиеся наркоманы, пидо... гомосексуальные проститутки и прочая достойная публика. Это что означает? Это означает проблемы – надо придумать ругань, жаргон и блатные словечки для мира, которого в принципе не существует. Очевидно, варианта «Иван, перестаньте лить мне на голову расплавленное олово» мы бы не допустили, но что именно делать? Все думают, что бандиты должны говорить на каком-то особом сленге, виртуозно материться и вообще быть яркими личностями. Хотя любой, кто хоть раз испытывал удовольствие встречаться с членами общества «Сэмки и кэпки» в ночном парке, знает, что мозг этих людей обычно находится в конфликте с собственным речевым центром, поэтому их разговор обычно состоит из сочетания звуков «Э» – от агрессивного «Эээээээ!» до обескураженного «Ээ?». Какие там сложноэтажные конструкции! В общем, вариант «делать как в жизни» отринули – решено было сочинить речь Нью-Йорка будущего. Что-то вроде «Бешеных псов» Тарантино или «Брата» Балабанова, где матерые бандюганы сплошь острят, хохмят и отчебучивают – но только на сто лет тому вперед.

Первым делом потребовалось обозначить образы персонажей: главный герой Джейк – плотно сидящий на таблетках полицейский, его приятель Фрэнки по прозвищу Жирдяй, владелец крайне сомнительного кабака, толстый китаец-мафиози из «Триады» – в оригинале все они говорили одинаково скучными немецкими голосами. Чтобы обозначить каждого героя, наделить его яркими чертами, Snowball обратилась к своей обширной рабочей библиотеке – были пересмотрены десятки боевиков и криминальных фильмов, прочитаны по диагонали не менее 15 детективных романов. В итоге удалось создать настоящую «библию персонажей», с которой потом работали и переводчики, и актеры на записи. Жирдяй Фрэнки был наделен чертами Чич Марина, легендарного мексиканского актера второго плана, знаменитого своим монологом о жен-

ских, скажем так, прелестях в «От заката до рассвета». Он говорит едко, сочно, сально и при этом очень живо, например, так: «Ты ведь не тупой, так? Какой-то хрен шастает у меня по полкам и подкидывает мне в выпивку обрезки разных дебилов. А что, если он туда еще мочится, Джейк? А если он туда ср... начнет? Я так разорюсь!» – жалуется наш герой на тяжелую жизнь. Внешне смешной, внутренне опасный китаец из «Триады» стал злобной версией Саммо Хунга (пухлячок-каратист в «Китайском городовом») – в локализации он говорит с милым восточным акцентом вроде «Напугала еза голой зёпой!» (да-да, мы прекрасно запомнили этого колоритного дядьку. – Прим. ред.). Один из персонажей, мелкий нервный уголовник, потребовал проведения спецоперации – агент Snowball внедрился в местную гоповскую группировку, скрывая под элитным костюмом abibas микрофон. В течение недели отважный локализатор передавал в центр записи наиболее характерных хыканий, эканий и матюканий. Ведь в блатной среде важны не только слова, важна интонация. К сожалению, через неделю агент был госпитализирован с диагнозом «передозировка семечек», но его подвиг позволил на записи озвучения добиться невероятно достоверного крика: «Слыыышь, ээээ?»

Главный же герой, крутой полицейский, где именно слово «крутой» является главным, совмещает в себе черты совершенно разных людей. Есть в нем что-то от «Бутча» Брюса Уиллиса (финал на мотоцикле из «Криминального чтива»), что-то от суровых челябинских мужиков, которые в хоккее вместо клюшки используют лом, а что-то – от героя одного из величайших шедевров русской литературы. Какого именно? Специально для образованных игроков в игре спрятана ссылка, можно даже сказать, реминисценция: в самом начале игры, глядя на портрет погибшей жены, Джейк произносит реплику, которая является полной цитатой. Угадавшему название произведения студия Snowball обещает специальный приз». ■

От редакции: История, рассказанная Александром, нас по-настоящему заинтриговала и потрясла. В знак поддержки павшего в бою актера мы даже решили разом сгрызть все редакционные запасы семечек, неделю ходили в костюмах abibas, а также разучили хоровое исполнение каноном легендарного «Слыыышь, ээээ?».

Но что же это за приз такой, которым готовы поделиться щедрый Александр и не менее щедрая Snowball? Пока – секрет. Интересно? Шли свой вариант ответа на ящик post@pc-games.ru или drum4t1c@gmail.ru. Редакция «РС ИГР» вместе со студией Snowball объявят победителя в февральском номере журнала!

Автор:
Николай Третьяков

EDITORIAL

Независимые разработчики из 2D Boy провели в честь первого дня рождения World of Goo небольшой эксперимент. В течение недели они предлагали отдать за World of Goo столько денег, сколько покупатель посчитает нужным: цент, миллион долларов… Полный простор для воображения. Результаты оказались крайне любопытными. Около 70 человек заплатило за игру больше денег, чем она стоила раньше, – вплоть до 50 долларов. Почти 17 тысяч купили игру за цент (самый ожидаемый вариант), почти 16 тысяч – за доллар, 7 тысяч человек заплатили 5 долларов и еще 2 тысячи – 10 долларов. Странно, но на смежных каналах распространения, где игра по-прежнему стоит 20 баксов (Steam, WiiWare), продажи резко подскочили. 2D Boy выручила от продаж 100 тысяч долларов, всего лишь позволив людям заплатить за игру, вышедшую год назад, столько, сколько они захотят. Чем не пример для подражания?

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики

ZOMBIE DRIVER 01

ИНДИНАМИЗМ

РАЗРАБОТЧИК: Exor Studios **ИНТЕРНЕТ:** www.zombiedriver.com

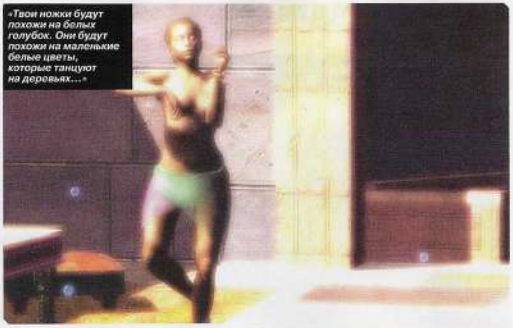
Этот текст нужно сдать до полуночи, сейчас 20:44. Впрочем, всю информацию по Zombie Driver за оставшееся время можно изучить досконально – информации немного. Находясь в совершенном незнании (только чуть зачитав сайт), скажу: это классическая GTA с видом сверху… и с зомби. Хороший выверт: цель – спасать выживших, а зомби мы давить будем как бы нечаянно. Наперекор эпохе и поэтому мило. Что там еще? От создателей D.I.P. R.I.P. – модификации для HL2 про, не поверите, стреляющие машинки. Большой открытый мир с сюжетными и побочными квестами. Машинки, конечно же, разные. Апгрейды машинок, конечно же, в изобилии – включая пулемет и мое любимое оружие рэйлган (тут оно спаренное). Смотрим ролик, что ли. Ничего себе. Какая сочная кровь! Пулемет шарашит на несколько экранов, огнемет… жжет, ракеты оставляют милые грибки ядерных взрывов. Главное: можно вилять машиной влево-вправо, чтобы увеличить зону поражения. А еще – закладывать виражи и шмякать мертвяков не только передком, но и крыльями, включая задние. Очень… динамично.

Все в Zombie Driver на первый взгляд хорошо, включая «физику»: фонарные столбы ломаются, мусорные баки отодвигаются, зомби отлетают как тряпичные куклы, с эффектов имени которых «физика» и началась. Непонятно одно – какую оппозицию составят зомби такой огневой мощи? Хотя, если есть спаренный рэйлган, должна быть и соответствующая зомби-цель. Патчверк из Наккрамаса?

FAQ сообщает нам, что видов нежити, точнее, видов жертв химического заражения, будет много, включая зомби-собачек (привет, «Я легенда»!). Вообще, Zombie Driver опирается на кинематографическое бессознательное игроков. Помните замечательный фургончик с фейерверком из «Земли мертвых»? Или оснащенную пропеллером машину для рубки дохлятины из «Зловещих мертвецов 3»? Подсказываем: в Zombie Driver будут многоэтажные комбо. ■

Автор:
Сергей Думаков

Цена вопроса.



«Твои ножки будут похожи на белых голубок. Они будут похожи на маленькие белые цветы, которые танцуют на деревьях...»

02

FATALE

ЭТО БУДЕТ НИКОГДА

РАЗРАБОТЧИК: Tale of Tales **ИНТЕРНЕТ:** Tale-of-Tales.com/FATALE

Шансов на то, что Fatale станет хоть сколь-либо заметным явлением в мире интерактивных развлечений, почти нет. Потому что в этом произведении сошлись сразу несколько вещей, при одном упоминании о которых у любого вменяемого продюсера начинается нервный тик. Во-первых, пьеса в качестве сценария. Во-вторых, классик английской литературы позапрошлого столетия в качестве автора пьесы. В-третьих, студия Tale of Tales в качестве разработчиков. В-четвертых, «виньетка» в качестве слова, определяющего жанр. Выпускать ТАКОЕ? Зачем? Для кого? Пожалуйста, покиньте комнату.

К счастью, Fatale все же существует и продается в Сети – лучший, наверное, этой скупой на дожди осенью способ потратить 7 долларов. Удовольствие от общения с Fatale... своеобразное. Скорее не удовольствие даже, а крайне редкое в наши дни чувство осознания собственной способности производить мысли.

Удовольствие от общения с собой Fatale не предлагает просто так. Даже после покупки. Tale of Tales, авторы обсуждаемой нами недавно The Path, словно нарочно всеми силами стараются сузить круг собственных потребителей: даю слово, что после первого запуска Fatale проживет на твоем жестком диске минут пять. Какие-то катакомбы. Назойливое бренчание над головой. Единственная дверь, которую нельзя открыть. Непонятные надписи на стенах. Полоска с семью постепенно появляющимися яркими пятнами в нижней части экрана. Столбцы текста, возникающие в воздухе с каждым новым ярким пятном. Скрип открывающейся двери... Появление стражника с этаганом в руке... Что... Зачем... Какого черта?.. Собственно, это – решающий момент. Почему-то думается, что среди пользователей Fatale не так уж много людей, в деталях знакомых с библейским преданием о царевне Саломее, и еще меньше тех, кто читал (или видел) одноименную пьесу Оскара Уайльда. Так что когда ты скачаешь это короткое произведение из интернета и прочитаешь его – не отрываясь, за 15 минут, – гарантирую (если ты сделаешь именно это, а не удалишь Fatale... Впрочем, раз мы оба здесь, твой выбор очевиден): ты запустишь эту «виньетку» заново и почти наверняка просидишь следующие полчаса у монитора с открытым ртом.

Когда знаешь об ужасном обещании царя Ирода своей падчерице и жутком «Танце семи покрывал», все происходящее в Fatale одним махом сносит, уж прости, крышу. В истории Саломеи намешано столько всего, что даже рассказать-то об этом крайне сложно, а попытаться понять молодую девушку, потребовавшую в качестве награды за пошлую услугу голову Иоанна Крестителя на серебряном блюде, – задача и вовсе невыполнимая. Тем не менее Tale of Tales эту задачу выполняет – с помощью двух крохотных локаций, нашептываемого дрожащим девичьим голоском оригинального текста пьесы и удивительной атмосферы столкновения двух миров. От нас требуется лишь летать бесплотным духом по террасе дворца и задувать свечки, каждая из которых символизирует ключевой, по мнению разработчиков, момент пьесы. Открытым текстом не говорится ничего: все на уровне намеков, интонирования, эмоций; когда будут задуты все свечи, закончится и сама «виньетка». Дворец меж тем исполнен в мельчайших деталях – и по спине пробегает холодок, когда одна из свечей вдруг оказывается светящимся экраном айпода на бедре Саломеи, а другая – зажженной спичкой из коробка, лежащего рядом. На оборотной стороне коробка небрежно выведена надпись: «Саломея, 565 00 50. Позвони!» Все это – среди шелков, позолоты, витой стали и лунного света, который, кажется, пронзает насквозь. Сама царевна стоит у балкона и блестящими глазами смотрит перед собой. Рядом с ней стоит блюдо с отрубленной головой. Ветер колышет прозрачную накидку на плечах.

В этом получасе все: и заколовшийся стражник, и запутавшийся Ирод, и его жена с окровавленной ладонью (она, как и все, терпеть не могла правды, а этот узник в колодце все говорил и говорил). Главное же – и это самое потрясающее – произойдет после финальной заставки, когда струнные восточные переливы сменятся звуками бушующего автомобильного шоссе, а затем стихнут и они. Главное произойдет после того, как ты запустишь Fatale еще раз... и сможешь сам на долгие четыре минуты оказаться в шкуре царя Ирода. Оперировать абсолютными категориями просто, но что ты скажешь теперь? Стоило ли оно того? Стоила ли божественная кровь босых ступней юной девы с нестерпимо горящим взглядом? Наверное, тот ответ, который предлагает Fatale (а он однозначен), и есть то, ради чего вообще делалась эта «интерактивная виньетка». И пусть он тебя не пугает. Вслушайся в эту мелодию. Приглядись – ты видишь, насколько бледна ее кожа? Стражник с этаганом, мерзкое хихиканье за спиной, голова на блюде... Все это будет потом. Все это будет никогда. Настоящее – будущее, единственное – сейчас перед тобой: переплетение пальцев, звон браслетов на локтевом сгибе, шелест набедренной повязки. Смотри и не пытайся отвести глаза: перед тобой танцует вечность. ■

Гитара и усилитель – только малая часть грани, которой соприкасаются наш мир и мир Саломеи.

ПРОСТЫЕ ИГРЫ

Автор:
Алексей Копцев

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

Одна из первых локаций. Хочешь – иди в Пантеон, хочешь – ищи реликвии в шахте.

Внизу расположены искомые предметы, справа – инвентория Маркуса.

AVE MARCUS!

Парни из Вашингтонского университета отстроили Рим заново. Понадобились всего сутки машинного времени, чтобы собрать из фотографий трехмерную модель Вечного города. Теперь каждый желающий может прогуляться по его мостовым, совершить волшебный полет над римскими достопримечательностями – от фонтана Треви к Пантеону и полюбоваться интерьером Сикстинской капеллы. Звучит заманчиво, одно плохо – в любом случае виртуальному туристу придется быть пассивным наблюдателем, ведь новая среда совершенно не интерактивна.

Другое дело – компьютерные, если быть совсем точным, казуальные игры, где все можно потрогать, подергать и обкликать со всех сторон мышкой. Это, конечно, не Fable с ее многовариантным развитием сюжета, сияющим золотом нимбом и закогченными рогами, но познакомиться с римской историей ты сможешь точно, став непосредственным ее участником. Такие широкие возможности открывает новый исторический квест «Реликвии Римской империи», изданный компанией Alawar Entertainment.

За особые заслуги дают особые трофеи. Например, молнию Юпитера.

Играть будем за Маркуса – юного, но очень целеустремленного пастушка из патриархальной римской глухомани. Как и многие провинциалы, Маркус мечтает перейти Рубикон и взять штурмом столицу, стать новым цезарем, в крайнем случае одним из сенаторов. Другой бы ограничился фантазиями и отправился пасти своих коз, но наш герой так быстро не сдается. Он собирает пожитки и отправляется в путешествие. Все дороги ведут в Рим!

На пути к столице Маркус становится участником «дорожно-транспортного происшествия». Он видит прекрасную девушку, вовсю улепетывающую от огромного серого волка. Что делать? Парень хватает посох и бьет хищника по лбу. Девица уже готова расцеловать своего спасителя, но тут появляется некто в черном и увозит красотку. Единственное, что Маркус успел узнать, – это имя спасенной девы. Юлия! Но сколько таких Юлий в столице! И как найти ту, единственную и неповторимую?

С подобной мелодраматической завязки и начинается эта история. Весь сюжет «Реликвий» делится на отдельные главы. Чтобы перейти в следующую, необходимо выполнить ряд заданий. В первую очередь найти все спрятанные в локациях предметы, а потом поменять свои находки на золото. Драгметалл надобно снести на рынок и приодеть своего подшефного персонажа. Купить ему новую тунику, сандалии и наплечники. Естественно, никаких ролевых характеристик эти вещи не меняют, но делают Маркуса куда симпатичнее и респектабельнее. Одним шмотом дело не ограничится, будущий патриций сможет завести собаку и приобрести походный шатер.

Добившись определенного положения в обществе, Маркус займется поисками римских реликвий. Ведь неспроста они попали в заголовок? Растяпа-император растерял все свое драгоценное имущество и теперь просит вернуть ему вещи. Тот, кто успеет найти сокровища первым, возьмет в жены дочку рассеянного цезаря. Дочка одна, а претендентов много – нашему Маркусу придется противостоять проискам конкурентов. Быть самым наблюдательным и сообразительным.

Некоторые предметы можно не только собирать, но и использовать по прямому назначению. Нужно только догадаться – где и как. В некоторых случаях решение вполне очевидно, в других – требуется изрядно поскрипеть извилинами. Хорошо, что в игре есть встроенная шпаргалка, которая поможет Маркусу с поисками. Но не тороги события – испортишь себе все впечатление. Авторы «Реликвий» не стали мучить пользователя, окончательно лишая его зрения. Все искомые предметы тщательно прорисованы, и негров в чулане уже никто не прячет. Вместе с углем, кошками и «Черным квадратом» Малевича.

И не забывай про трофеи-ачивменты. Чтобы их получить, нужно выполнить ряд необязательных, но крайне желательных условий: накопить нужное количество монет, выполнить все поручения сограждан или найти десяток предметов за одну минуту. Награда будет царской. Да и кто откажется от наковальни Вулкана или трезубца Нептуна? Все эти артефакты повышают статус главного героя, приближая его к заветной матримониальной мечте и месту в сенате. Несколько часов усилий – и весь Древний Рим будет скандировать: Ave Marcus! Ave Caesar! ■

ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА

Дано: команда неутомимых работников, один походный тарантас и 40 островков для освоения. Строй кузницы и каменоломни, добывай древесину и воюй с пиратами. Не дай этим мародерам разграбить все, что нажито непосильным трудом!

Если забыть про рубрику и сами казуалки, может показаться, что речь о «большой» игре а-ля Settlers, но не стоит торопиться с выводами. Сегодня в нашем меню новый хит от создателей «Веселой фермы» – белорусской студии Alawar Melesta. Игра называется «Островки» и адресована всем поклонникам качественных, пусть и казуальных, стратегий в реальном времени.

Отмеченная пунктиром окружность показывает радиус стрельбы катапульты.

Музей трофеев. Они такие милые!

Как признались сами разработчики, «Островки» стали для них отдушиной, тем идеальным проектом, о котором мечтает каждый девелопер. Игрой с по-настоящему продвинутым искусственным интеллектом и неординарным геймплеем. Гуси, страусы и медведи наконец-то превратились в людей – отважных и неунывающих карапузов-путешественников.

Цитирую официальный синопсис: «Плыла по морю, куда, не известно, и откуда, не ведомо, компания веселых парней. Повстречали они на пути неприятелей, и не понравилась неприятелям их веселость. Пришлось парням мужественно удирать. Так они увлеклись этим побегом, что попали в густой туман, а потом налетели на остров, и не один, а сразу 40. Решили парни на островках и обосноваться: построить мосты и проложить дороги, наладить добычу дерева и камня, а потом соорудить катапульту, чтобы было чем защищаться».

Этим ты и займешься. Чтобы выиграть очередной уровень, достаточно захватить мостик на следующий остров и собрать энное количество ресурсов. Звучит как издевка, но на практике все выглядит гораздо интереснее. Ведь условия задачи могут быть самыми разными, и господину начальнику приходится решать тысячу и одну задачку по логистике и военному делу. Особенно если он хочет заработать дополнительные призовые баллы и уложиться в минимум времени.

Тут и приходится шевелить мозгами и придумывать нестандартные производственные схемы.

На первых уровнях достаточно построить некоторое количество лесопилок, кузниц и каменоломен и успеть поторговать с заезжими купцами. Те предлагают самые хорошие цены и варианты для обмена ресурсов. Но на следующих локациях ситуация изменится. Малышам придется противостоять атакам местных бандитов в панцирях, как у конкистадоров. Эти негодяи так и норовят разграбить запасы или подложить мину. Пустив такого «козла» в свой огород, ты не досчитаешься драгоценных запасов, а накопить их ох как трудно.

Этих расхитителей можно победить несколькими способами. Для начала – отгородиться от них забором. Первое время стена будет непреодолимым препятствием, но только пока в игре не появится катапульта. Прямо как в Civilization. Один выстрел – и от фортификаций останется строительный мусор. Хорошо хоть человечки в игре сверхживучие и убить их невозможно.

Еще один способ борьбы с неприятелем – идолы. Поставишь такого на тропинке и можешь спать спокойно. Врагов идол гипнотизирует, и они не могут сойти с места – пляшут себе и пляшут. Чем идол будет круче, а его уровень выше, тем дольше будет длиться этот массовый сеанс. Не забывай про апгрейды не только истуканов, но и хозяйственных построек. Если говорить начистоту, «Островки» – это не RTS в привычном понимании слова. Юниты выделять нельзя, можно только давать задания, человечки сами разберутся, что им делать. Кого-то такой подход обрадует (наших мам, сестер и бабушек), кого-то, наоборот, расстроит. Привычка – вторая натура. Но в любом случае «Островки» заслуживают твоего внимания. Хотя бы на несколько минут обеденного времени. Попробуй выработать свою собственную тактику: держи оборону или забрасывай врагов булыжниками – игра дает полную свободу действий, и этим шансом стоит воспользоваться. Определенно. ■

Автор:
Денис Кублицкий

КОРЕЙСКАЯ ВОЛНА

ТАК УЖ СЛОЖИЛИСЬ ЗВЕЗДЫ, ЧТО ИМЕННО СЕЙЧАС В РОССИИ СТАРТУЕТ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР. ДАЛЕКО НЕ ВСЕ ИЗ НИХ RPG, ДАЛЕКО НЕ ВСЕ – «МАССИВНО-МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ», ДАЛЕКО НЕ ВСЕ СДЕЛАНЫ В КУЛЬТУРНО БЛИЗКИХ НАМ СТРАНАХ СТАРОГО И НОВОГО СВЕТА. СЕГОДНЯ МЫ ВНИМАТЕЛЬНО РАССМАТРИВАЕМ ДВА АЗИАТСКИХ ПРОЕКТА С БОЛЬШИМИ АМБИЦИЯМИ. ПЕРВЫЙ СОБИРАЕТСЯ ЗАМЕНИТЬ СОБОЙ LINEAGE 2, ВТОРОЙ ПОДНИМАЕТ РУКУ НА СВЯТОЕ – НА COUNTER-STRIKE. ИМЕННО БЛАГОДАРЯ ТАКИМ ПРОЕКТАМ ПО МИРУ ИДЕТ «КОРЕЙСКАЯ ВОЛНА» - ВОЛНА ПОПУЛЯРНОСТИ ЮЖНОКОРЕЙСКОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ.

У элийцев стартовые зоны светлые и зеленые.

Как и в любой многопользовательской игре, здесь есть бойцы ближнего боя...

АЙОН: БАШНЯ ВЕЧНОСТИ

ОТЧЕТ О ЗАКРЫТОМ ТЕСТИРОВАНИИ ИГРЫ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NCsoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Innova
- **РАЗРАБОТЧИК:** NCsoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** сотни тысяч
- **ИНТЕРНЕТ:** aion.ru

В семногопользовательские игры можно условно разделить на два типа: песочницы и парки аттракционов. В первом случае разработчик предоставляет игрокам мир, живущий по своим правилам, в котором можно совершать заранее определенные действия. Как правило, политика и экономика в таких проектах полностью формируются пользователями. Парки аттракционов помимо цельного виртуального мира предлагают определенный набор развлечений: задания, битвы с могущественными противниками – в общем, заранее подготовленные приключения.

У обоих подходов есть свои преимущества: песочницы не навязывают игроку определенной модели поведения, однако полный набор впечатлений от геймплея можно получить, лишь странствуя по миру в компании хороших знакомых. Можно сказать, подобные MMO исповедуют следующий принцип: не развлечешь себя сам, никто не развлечет. Одиночек тут не жалуют – в конце концов, это многопользовательская игра, и социализация должна давать неоспоримые плюсы.
Напротив, в парке аттракционов рады всем: и матерым ветеранам, проводящим за экраном монитора дни напролет, и новым игрокам, забредшим на огонек. Игра аккуратно возьмет тебя за руку и поможет освоиться в мире, то и дело подкидывая новые задания. World of Warcraft на собственном примере показала, что такой подход крайне эффективен. Впрочем, когда ты устанешь от всех аттракционов, придется либо ждать новых (патчи, дополнения), либо искать другие способы развлечься, что довольно сложно, ведь правила поведения в парках куда жестче, чем в песочницах.

ВОСТОК VS. ЗАПАД

Примечательно, что первая графическая MMO, снискавшая огромную популярность, – Ultima Online – является песочницей и отлично чувствует себя и поныне. Другие примеры таких проектов: космическая EVE Online, футуристический шутер PlanetSide и... бесчисленное количество азиатских игр, большая часть которых родом из Южной Кореи. Мало кто из них обходится без захвата замков, возможности убить любого игрока и получить одну (или несколько) его вещей, а также без утомительной прокачки – заданий в таких играх крайне мало, и единственным способом развития персонажа становится убийство тысяч монстров. Без сомнений, самой известной корейской MMO является Lineage 2, имеющая огромный успех на корейском рынке и значительно более скромный – на европейском и американском. Причем чуть ли не единственным недостатком игры для жителей Запада является чересчур длительная прокачка персонажа. Компания NCsoft, создатель Lineage 2, решила исправить это упущение в своем новом проекте Aion, совместив в нем черты западных и восточных MMO. Мало квестов, говорите? Пожалуйста!

МОРЕ ЗАДАНИЙ

Многие восточные MMO страдают практически полным отсутствием истории: вот тебе меч, вот монстры, иди убей десяток! Но не эта: задания здесь являются важным элементом игры, позволяя погрузиться в атмосферу и стать свидетелем интересных историй. Кстати, два игрока, первыми взявшие максимальный, 50-й, уровень на европейском сервере «Айон», очень лестно отзывались о квестах – несмотря на спортивный темп игры, они читали все диалоги. Спору нет: в этом плане «Айон» действительно на голову выше остальных восточных игр. И русские игроки не останутся недовольны локализацией: уже сейчас, на этапе закрытого бета-тестирования, диалоги достаточно неплохо переведены, а квестовые реплики персонажей озвучены. Впрочем, боевые выкрики пока что оста-

Продвинутый редактор внешности персонажей – гордость разработчиков Aion. Для желающих есть заранее созданные типажи.

СТАТУС
МАГ ЭВАНДЖЕЛИН, УРОВЕНЬ 10

ДИСЛОКАЦИЯ
АРИЭЛЬ, ПАНДЕМОНИУМ

В Aion можно встретить персонажей самого различного роста.

У асмодиан – мрачные и серые.

лись без изменений – в корейском варианте. Подробности смотри во врезке в нашем мини-интервью о локализации. NCsoft не оставила в обиде и тех, кто не сильно любит вчитываться в описания заданий: для них есть краткое описание квеста, а расположение практически всех ключевых объектов, персонажей и монстров можно посмотреть на карте. Сразу после выхода игры (в Корее, еще до европейского релиза) задания давали сравнительно малые награды, так что качаться было эффективнее, убивая монстров. Однако затем разработчики повысили опыт, получаемый за квесты, добавили больше новых поручений, так что в этом плане «Айон» стала еще больше походить на западные игры. Правда, даже сейчас персонаж получает немалую долю опыта именно за убийство врагов, хотя ничего странного в этом нет. А в грядущем патче NCsoft собирается снова улучшить награды за выполнение заданий, причем, судя по имеющимся данным, в несколько раз. Наконец, некоторые сюжетные задания придется выполнять всем: достигнув девятого уровня, тебе нужно будет выбрать класс и стать даэва.

БАШНЯ ВЕЧНОСТИ

Даэва – полубоги, стражи и защитники человечества. Они созданы богом Айоном из людей. К сожалению, объем статьи не позволяет рассказать красивую легенду мира и историю появления балаурoв, асмодиан и элийцев, которую ты можешь прочесть на официальном сайте игры aion.ru. Достаточно сказать, что в результате катаклизма планета Атрея разделилась на две части: темный мир асмодиан и светлые зоны элийцев, между которыми лежит Бездна. А Башня вечности, возвышавшаяся когда-то в центре Атреи, оказалась расколота надвое – половинки башни находятся в мирах элийцев и асмодиан. Веря, что само существование противоположной стороны угрожает им самим, асмодиане и элийцы, бывшие до катаклизма единой расой, ведут давнюю кровопролитную войну не только друг с другом, но и с балаурами, желающими подчинить себе расколотый мир.

История Атреи не только объясняет причину вражды асмодиан и элийцев – двух сторон, доступных на выбор игроку, но и оправдывает появление балаурoв, призванных поддерживать баланс между персонажами игроков. Например, могущественные балауры могут прийти на помощь стороне, находящейся в меньшинстве. Впрочем, не будем сейчас касаться вопросов баланса (классы у обеих сторон полностью идентичные, проблема может быть в разной популяции асмодиан и элийцев на сервере). Куда важнее, что у даэв есть крылья.

ДАЙ МНЕ КРЫЛЬЯ

Хотя возможность летать для MMO не в новинку, «Айон» – первая многопользовательская игра, где персонажи могут сражаться в воздухе. А Бездна, где будут проводить большую часть времени высокоуровневые герои, просто создана для полетов. Там же находятся замки и артефакты, за которые между элийцами и асмодианами идет борьба. Впрочем, захваты замков для корейской игры – дело обычное, а вот боевая система «Айон» приятно удивляет. Как правило, в восточных играх умений у персонажей очень мало, но не здесь: уже к десятому уровню персонаж получает несколько уникальных способностей. Кроме того, в игре есть система комбо, работающая и для заклинания, и для ударов ближнего боя, – некоторые умения открывают доступ к использованию следующих способностей в цепочке, позволяя выстраивать длинные серии заклинания и ударов. Добавь к этому возможность проделывать это и на земле, и в воздухе, и ты получишь примерное представление о боях в «Айон» – достаточно интересно, чтобы попробовать самому. И уже совсем скоро такая возможность представится.

AION – ПЕРВАЯ MMORPG, ГДЕ ПЕРСОНАЖИ МОГУТ СРАЖАТЬСЯ В ВОЗДУХЕ. А БЕЗДНА, ГДЕ БУДУТ ПРОВОДИТЬ БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ ВЫСОКОУРОВНЕВЫЕ ГЕРОИ, ПРОСТО СОЗДАНА ДЛЯ ПОЛЕТОВ.

Элизия, как легко догадаться по названию, является столицей элийцев. Несмотря на широкие просторы, в столицах рас летать нельзя.

Специальное умение позволяет раз в полчаса бесплатно телепортироваться к точке привязки персонажа.

МИНИ-ИНТЕРВЬЮ О ЛОКАЛИЗАЦИИ

? По вашим словам, на участие в закрытом бета-тестировании было подано более 80 тысяч заявок. Четверть из них уже получили доступ в игру. Еще столько же кандидатов на днях тоже попадут в «бету». Однако сейчас доступен только один тестовый сервер. Не тесно там персонажам? На какое количество игроков рассчитываете после запуска? Сколько изначально планируется серверов игры? Не ждут ли нас длинные очереди, как было после запуска Aion в Европе?

Нет, не тесно. Опыт всех многопользовательских игр показывает, что у игроков разные предпочтения по времени, в которое они заходят в игру, так что общее количество активных игроков и онлайн в конкретное время – две совершенно разные величины. Ну а для загруженных периодов в Aion существует так называемая система каналов, позволяющая игрокам не сталкиваться слишком сильно в определенных густонаселенных локациях.

Что касается стартового количества серверов, то мы рассчитываем стартовать с десятью серверами и по мере необходимости увеличивать их число. Мы также рассчитываем, что серверы на момент запуска будут заполнены на 90 процентов от максимальной емкости.

? С какого языка осуществляется перевод игры? Судя по названиям некоторых монстров, с английского.

Перевод осуществляется исключительно с корейского. Просто в игре достаточно много названий, которые и в корейском, и в английском звучат одинаково.

? Насколько богата игровая история? Известно, что в игре достаточно много заданий и миссий. Как вы оцениваете их литературную составляющую? Интересно ли это будет игроку?

История игры достаточно богата небольшими сюжетными линиями, поэтому игроку будет действительно интересно вникать в происходящее вокруг посредством заданий. Эта часть игры в Aion проработана замечательно в отличие от «стандартных» восточных игр.

? Будут ли переозвучены боевые выкрики персонажей, как это было сделано в английской версии Aion? Вообще, насколько полной будет локализация?

Обсуждение по поводу переозвучки боевых выкриков персонажей еще ведется, однако все остальное голосовое сопровождение уже либо встроено в игру, либо озвучивается.

? Какие сюрпризы ожидают нас в русской версии? Что-то отличающееся от Aion, выпущенной на Западе и на Востоке?

На момент запуска отличий в игре от корейской версии не будет, однако в дальнейшем появятся и уникальные вещи, которые, однако, не повлияют на геймплей. Я говорю по большей части о различных костюмах, платьях и головных уборах, соответствующих нашему духу. ■

POINT BLANK

ВЫСТРЕЛ В УПОР

- **ЖАНР:** First-Person Shooter/ Massive Multiplayer Online
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NCsoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Innova
- **РАЗРАБОТЧИК:** Zepetto
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **ИНТЕРНЕТ:** pointblank.ru

Более десяти лет назад появилась одна из самых главных игр в истории. Наряду с World of Warcraft мозг среднестатистического игрока год за годом методично разъедает известнейший шутер Counter-Strike. В целом, конечно, понятно, почему так происходит. Об этом все говорили и писали не раз. Но, черт побери, на дворе ведь XXI век! Оглянись вокруг, давно пора сменить это старое корыто на что-то более актуальное. Например, на Point Blank.

Уговаривать огромное количество людей отказаться от того, к чему они привыкли, дело непростое. Да и которая это уже по счету попытка-то? Все более-менее серьезные проекты, претендовавшие на место короля многопользовательских стрельбищ, канули в Лету вместе с их обанкротившимися разработчиками, а названия этих игр и компаний помнят разве что журналисты. И то потому, что для дела надо. В Counter-Strike уже очень много лет ничего не меняется, и это как раз одна из причин ее бешеной популярности: киберспортсмены, так называемые профессиональные игроки, сюрпризов не любят, и каждый патч к наиболее популярным многопользовательским играм сопровождается недовольным бухтением со стороны аудитории. В конце концов, в шахматах за несколько столетий тоже мало что изменилось. Мы пристально следили за Point Blank на этапе закрытого бета-тестирования и знаем наверняка, чем эта игра может завоевать сердца любителей онлайновых пострелушек.

МЫ РАНЬШЕ НЕ ВСТРЕЧАЛИСЬ?

Первое и самое главное: эта игра не предлагает ничего радикально нового – все та же борьба условных полицейских с абстрактными террористами в городских условиях или внутри зданий, выбор оружия в начале раунда, простреливаемые стены и ворох летящих туда-сюда гранат. Игрокам, привыкшим к простой механике, не придется забивать голову тактическими заморочками, их тут ни на грамм не больше, чем в Counter-Strike. Основа та же: есть команда, есть цель, есть куча оружия с характеристиками – вперед и с песней.

МОТИВ УБИЙСТВА

На закономерный вопрос, зачем переходить на Point Blank, если тут все то же самое, есть простой ответ: затем. Затем, что это не просто мультиплеерный шутер, это ММО-игра. Игрок создает персонажа, который раз и навсегда за ним закрепляется и со временем благодаря сильной ролевой составляющей активно развивается. Не стоит пугаться слов «ролевые элементы» – они здесь просты и легки и ни к чему не обязывают. Очки опыта даются за выполнение своеобразных заданий: в начале игры пишут, что для дальнейшего продвижения по карьерной лестнице нужно, скажем, убить двух противников из автомата, одного прикончить ножом и пару раз успешно метнуть гранату. Это абсолютно не напрягает, все происходит само собой с небольшими исключениями: допустим, тебе не по душе снайперский стиль игры, а для выполнения задания необходимо хотя бы дважды снять противника при помощи снайперской винтовки. Ну, надо так надо, зато ты разбираешься в различных видах оружия, да и в дальнейшем этот компромисс компенсирует-

По итогам боя предлагается распределить полученные очки.

Из снайперской винтовки можно дотянуться до вражеского голема с противоположного конца карты. Непорядок. Надеемся, это исправят по итогам тестирования.

На городских улицах творится черт знает что. На этой карте всегда происходят самые яростные сражения.

ФАКТЫ: **10** серверов с индивидуальным подходом к игроку | **10** этапов, которые нужно пройти для получения очередного звания | **1** забойный, бодрящий саундтрек

ся сполна, и, продвинувшись чуть дальше по специальности, персонаж получит заслуженные весомые бонусы.

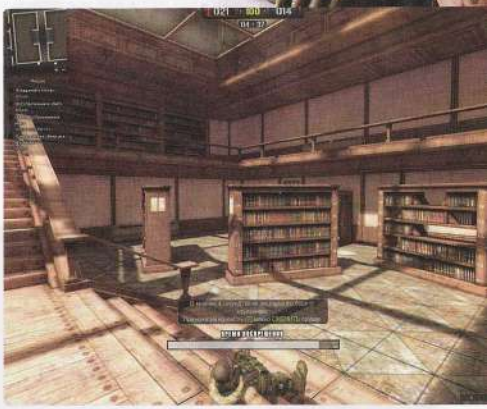
САДИСЬ, ПЯТЬ

Недавно мы уже рассказывали о трех специальностях, доступных в Point Blank: штурмовик-разведчик, солдат поддержки и военный инженер. Для достижения высот в любой из них как раз и надо выполнять вот эти интегрированные в рядовую перестрелку задания. Пять раз убил врага гранатой во время обычного Deathmatch – получил единицу в клеточке «взрывник», и на следующей миссии команда будет иметь больше шансов на победу: твои гранаты полетят дальше, взорвутся быстрее и нанесут ощутимо больший урон. Порвал пятерых встреченных в переулке террористов длинной автоматной очередью – получил плюсики к специальности «штурмовик» и т.д. При всей фоновости этого развития персонаж заметно крепнет, и убить матерого автоматчика гораздо сложнее, чем новичка, даже если у первого не очень много опыта в шутерах, а второй ночи напролет сидит в Counter-Strike.

ОН ПРОПОЕТ МНЕ...

Глядя на то, как Point Blank выглядит уже сейчас, хочется верить, что в итоге получится очень качественный, сбалансированный, интересный и, что важно, в меру попсовый продукт. Известно, что в Counter-Strike 1.6 многие играют не только из-за ее простоты и стабильности, но и из-за низких системных требований – ее можно запускать на таких конфигурациях, о которых некоторые современные геймеры даже не слышали. Point Blank не оставит за бортом публику с устаревшим «железом»: она выглядит современно, но без наворотов. Чтобы охарактеризовать ее графику, лучше всего подойдет слово «опрятная». В целом же Point Blank – это, в сущности, старая песня о главном, в которую добавили пару свежих пикантных нот. ■

Уютная библиотека, как ни странно, оказалась идеальной картой для снайперских сражений.



Фэнтезийная карта «Гиран» впечатляет архитектурой и радует глаз приятной палитрой.

В ИТОГЕ МОЖЕТ ПОЛУЧИТЬСЯ СБАЛАНСИРОВАННЫЙ, ИНТЕРЕСНЫЙ И, ЧТО ВАЖНО, В МЕРУ ПОПСОВЫЙ ПРОДУКТ.

В первые четыре секунды бойцы обеих сторон неуязвимы и мерцают, как персонажи игры Contra.

УБИТЬ СВИНЬЮ

Обещанные карты из Lineage 2 в Point Blank выглядят очень органично, что удивительно. На одной из таких карт нужно уничтожить так называемого осадного голема. У красной команды это огромная свинья, похожая на Троянского коня, а у синей – гигантский человекоподобный робот, выполненный в стиле Demigod (и, разумеется, Lineage) и похожий на Оптимуса Прайма. Карта усеяна волшебными кристаллами, работающими в качестве телепортаторов: скорости игре и так не занимать, а на фэнтезийных картах бешеный марафон дополняется приятной возможностью выскочить прямо под носом у противника.

Тут, как в старом анекдоте про Петьку, есть нюанс: выскочить-то выскочил, но кому от этого стало хорошо, зависит, ясное дело, от слаженности действий внутри команды. Если семеро бегут к воротам, а один – в телепортатор, то такой прыжок в пространстве принесет скорее фраг команде противника. Големы, хоть и являются по большому счету предметами интерьера, не стоят безмолвными истуканами. Робот, потеряв определенное количество здоровья (которое отображается отдельной полоской), топает, инициируя локальное землетрясение. А из спины раненой свиньи выдвигается колоссальных размеров пушка, запускающая разрывной снаряд, летящий по случайной траектории. Мораль: не надо обижать свиней.

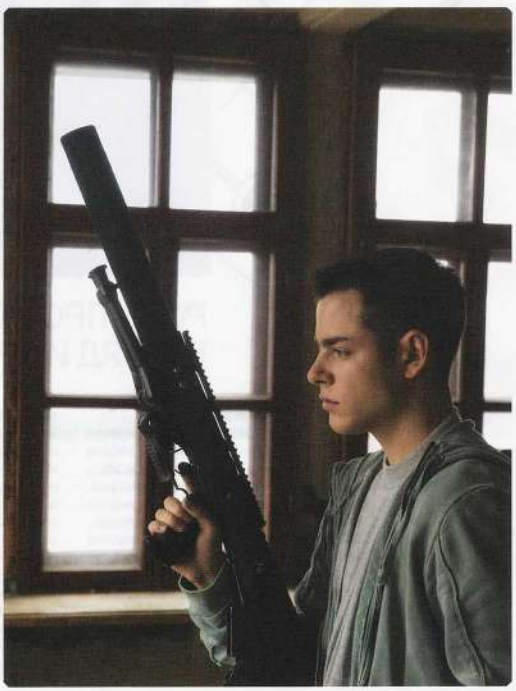
ОНИ ДОИГРАЛИСЬ

26 ноября этого года в прокат выходит фильм «На игре» (старое название – «Геймеры»), который расскажет о злоключениях группы людей, чье хобби перешло всякие границы. Это фильм о группе подростков, которые, вместо того чтобы учиться и заниматься делом, решили «бороться с системой» и, плюнув на все, отдали свою молодость на съедение виртуальным развлечениям. Онлайновые игры вышли в их жизни на первый план, и среди прочих файтингов, гонок и симуляторов фигурирует, кстати говоря, и Point Blank.

Суть постепенно сводится к тому, что ребята, выиграв ряд состязаний по Point Blank, получают признание и известность, а с ними и внимание государства. Суммы денег, внезапно начавшие утекать в сторону «глупых детей», не совсем обычное дело. В результате классический серый кардинал, представляющий власть, вручает киберчемпионам диски с особой программой, призванной спроецировать все виртуальные способности главных героев на их реальные тела и мозги. Таким образом государство получило в свое распоряжение фактически бесплатный отряд бойцов, которые всегда только и мечтали, чтобы прыгать по крышам и палить с двух рук в полете подобно героям их любимых видеоигр, спасая мир от вселенского зла. Постепенно выясняется, что никакой великой миссии за действиями бывших игроков не стоит, а великое зло – вот оно, под боком: их просто используют в качестве убийц, дешевой рабочей силы. Любовь-морковь, предательства, страх, непонимание ответственности... В фильме собран весь набор штампов картины о юных раздолбаях, сдобренный хорошей долей конспирологии. Со временем становится ясно, что партия дисков с этой «виртуализирующей» программой не ограничена десятком копий, и маленький отряд подростков-убийц лишь начало большой социальной катастрофы. Как полагается, в рядах юных бойцов начинается раздор: одна половина считает, что тираж необходимо уничтожить, другая – что тираж нужно присвоить себе и собрать армию почти неуязвимых солдат. Самое интересное начинается как раз после того, как некогда верные друзья решают разделиться.

«На игре» отнюдь не первый фильм о пересечении виртуальной реальности с жизнью простых людей. В первую очередь на ум приходят «Матрица», «Нирвана» и «Газонокосильщик». Но тут ситуация немного иная: упомянутые выше фильмы, как и большинство картин о виртуализации общества вообще, рассказывают о переносе человека из реального мира в виртуальный. В этом смысле «На игре» – актриса из другой оперы, поэтому фильм можно смело назвать единственным в своем роде. Другое дело, что общее качество выпускаемых современным отечественным кинематографом фильмов отнюдь не внушает доверия к грядущей картине, и есть вероятность, что все самые интересные сцены, как это часто бывает, нам показали в трейлерах.

Да и фильмография режиссера-сценариста Павла Санаева мягко говорит о том, что писать книги у него получается все-таки лучше. ■



Автор:
Максим Михеенко

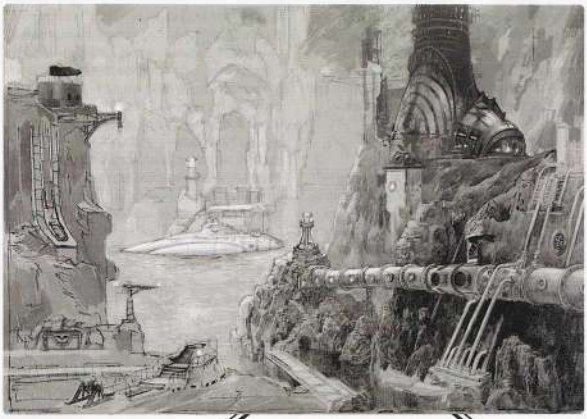
РАЗГОВОР ПО ДУШАМ: ПРОДЮСЕР ИГРОВОГО ПРОЕКТА

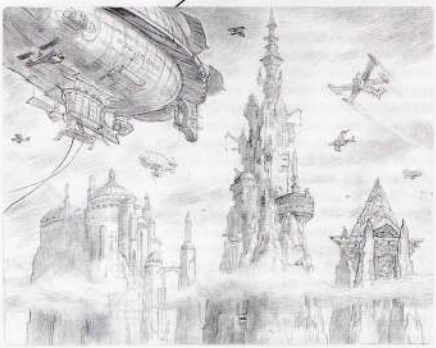
ГЕРОЙ МАТЕРИАЛА: АНДРЕЙ ИОНЕС, ОДИН ИЗ ОСНОВАТЕЛЕЙ SABER INTERACTIVE

Андрей Ионес – опытнейший продюсер и один из основателей Saber Interactive. В игровой индустрии он ветеран с более чем восьмилетним опытом руководства компании. За его плечами успешный опыт разработки игр, известных как у нас, так и за рубежом (Will Rock, TimeShift), опыт сотрудничества с крупнейшими мировыми издательствами. В рамках цикла материалов «Разговор по душам» Андрей искренне и подробно рассказывает о работе продюсера в игровой индустрии.

РОЛЬ ПРОДЮСЕРА В РАЗРАБОТКЕ: ВЗГЛЯД ИЗ РОССИИ И АМЕРИКИ

Город-герой Санкт-Петербург, середина января 2009 года. Четверг, поздний вечер. За окном минус 15. Завтра – сдача важнейшего этапа разработки нового, пока еще не анонсированного проекта, над которым студия Saber Interactive трудилась последние пять месяцев. Все вроде бы уже работает, но есть нюансы. Пара ненайденных ошибок, невлезание билда в память на одной из консолей, отваливашаяся в последний момент система меню (отлично работавшая финальные три недели)… Только что проинтегрированный игровой объект сломал скриптинг в одной из частей демоуровня, который на следующей неделе попадет на детальный анализ высшему менеджменту компании-издателя. Ну и количество кадров в секунду, конечно, не мешало бы подтянуть. Ерунда, справимся, нам не привыкать – Saber работает уже далеко не над первым проектом, у нас есть еще день (ну и две ночи, если быть совсем точным). И в этот момент знакомый журналист появляется в ICQ и говорит, что есть идея написать статью про труд продюсера. На вопрос, когда нужна статья, ответ ожидаемый: «Ну, сам понимаешь, хорошо бы через несколько дней». Отправляю в ответ ироничный смайлик – когда заниматься статьей, если сейчас дедлайн, через месяц – майлстоун, который надо еще спланировать, а между этими датами уже запланировано несколько поездок к издателям?! Впрочем, подумав немного (и справившись с проблемой неработающего меню), я решил: а почему нет? Это же типично для продюсера – получить новую, совершенно неожиданную задачу в абсолютно неподходящее время, со сроком сдачи «ко вчера». Когда кажется, что и так уже загружен по уши… И все равно решить ее. Чем я и занялся в ближайшие выходные.





Здесь и далее использован концепт-арт из игры TimeShift.

Статья основана на опыте восьми лет работы студии Saber Interactive. Компания Saber была основана в Нью-Йорке, но очень быстро у нее появилась студия в Санкт-Петербурге, откуда родом двое из ее основателей (третий, Мэтт Карч, родился в Майами, но по стечению обстоятельств русский учил тоже в Питере). В течение этого времени были выпущены два проекта: Will Rock и TimeShift (сейчас ведется разработка третьего), был накоплен опыт работы с тремя крупнейшими мировыми издателями. Наш последний проект (TimeShift) – это, между прочим, первый российский проект для консолей нового поколения. TimeShift была в разработке четыре года, переходила от издателя к издателю, но в итоге была выпущена и теперь успешно продается по всему миру. Уроки, усвоенные за время разработки и общения с издателями, и стали основой этой статьи.

ПРОДЮСЕР У РАЗРАБОТЧИКА

Слово «продюсер» в игровой индустрии может быть названием множества разных профессий. Например, продюсер у издателя и продюсер у разработчика, хотя и называются одинаково, имеют принципиально разные обязанности. Оба занимаются вопросами сроков, качества и стоимости разработки. Но при этом продюсер у издателя больше фокусируется на информировании всех отделов издателя о разработке и на координации их деятельности, а также на продвижении проекта во «внешнем мире». Именно продюсер у издателя, например, устраивает презентации для журналистов. Продюсер у разработчика сконцентрирован собственно на разработке. Объем работы продюсера сильно зависит от размера и сложности проекта. Восемь лет назад, в начале разработки Will Rock, я был единственным продюсером, который выполнял еще и фултайм-работу ведущего программиста (к концу проекта мой рабочий день вплотную приблизился к 24 часам и даже перевалил за эту отметку!). На тот момент в Saber работали всего 12 человек, и всегда было абсолютно четко известно, кто чем занимается и в какой области имеются проблемы. Каждый сотрудник имел опыт разработки игр, и этот факт плюс общий энтузиазм команды (когда президент компании работал скриптером уровней, а аниматоры временно переквалифицировались в тестеров) помогли преодолеть естественную проектную сумятицу и завершить работу в срок.

Но времена изменились. Сейчас в Saber работает около 100 специалистов, проект разрабатывается одновременно на трех платформах (PC, Xbox 360 и PlayStation 3), и уровень ожиданий издателя весьма высок. Соответственно и уровень ответственности продюсеров, а также объем решаемых ими задач существенно выросли.

В настоящее время в Saber работают еще три ассоциированных продюсера (AP), а несколько лидов выполняют техническое продюсирование по разным направлениям: технологии, арт, дизайн и т.п. У каждого из нас есть свои специфические обязанности. Анна Налеушкина, например, занимается координацией работы с внешними студиями. Она отвечает за такие направления, как «захват движений» (motion capture), запись голосовой озвучки и локализация. Кирилл Морозов специализируется на «доводке небольших фич» (каких миллионы!), являясь связующим звеном между различными отделами. Также он осуществляет контроль качества (QA).

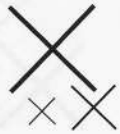
Ник Мадонна (работающий в нашем американском офисе, но проводящий значительную часть времени в Петербурге) занимается подготовкой материалов для подачи издателю и поддержкой многочисленных дизайн-документов. Кроме того, он удовлетворяет запросы издателя на тему «сделайте, пожалуйста, двухминутное HD-видео, демонстрирующее механику мультиплеера для нашей завтрашней незапланированной встречи с людьми из маркетинга, приехавшими из такой-то страны всего на один день». Хм, да у нас же мультиплеер сейчас полностью разо-

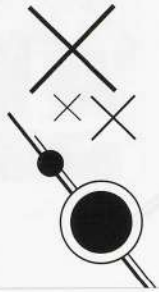
РАБОТА ПРОДЮСЕРА – ЭТО ВСЕГДА СУМАСШЕДШИЙ ДОМ.

бран, и работы запланировано на сегодня-завтра море... Но как же не уважить сам Маркетинговый отдел, к тому же приехавший из Такой-то страны!

Работа продюсера – всегда сумасшедший дом. Обычное дело – заниматься абсолютно разнородными задачами, разделенными коротким перерывом на кофе. В течение одного дня можно поучаствовать в паре собеседований с потенциальными сотрудниками, обсудить план работ по анимации на ближайший месяц, сделать обзор последнего билда проекта и принять решения по продвижению игровых механик, сгенерировать несколько идей по дальнейшей оптимизации игрового кода, ответить на электронные письма издателя, обсудить планы производства персонажной линейки и обновить расписание майлстоунов, организовать доставку компьютера домой внезапно заболевшему сотруднику ну и параллель-

но решить вопросы с установкой кондиционеров и форточек в офисы. Естественно, при таком разнообразии задач невозможно сконцентрироваться на чем-то одном больше чем на час-два. Продюсер должен уметь в необходимый момент сосредоточиться на нужной проблеме, забыв на время обо всех остальных. В таких условиях лучшим другом продюсера становится его блокнот, куда заносятся краткие заметки о результатах всех разговоров и встреч. Это очень «низкотехнологичное», но крайне эффективное приспособление, которое позволяет не потеряться в мириадах крупных и мелких задач. Нужно быть готовым, что кому-нибудь потребуется твое внимание и время, причем случиться это может абсолютно в любой момент, но решать вопрос нужно «здесь и сейчас». Уходя из офиса в десять вечера, надо быть готовым к тому, что неожиданно потребуется поучаствовать в конференц-связи с издателем (мы работаем с американскими издателями, десять часов вечера в Петербурге – это 11 утра в Лос-Анджелесе или Сан-Франциско, самое время что-нибудь обсудить). В конце разработки TimeShift несколько раз приходилось решать технические вопросы прохождения сертификации (необходимый этап перед выпуском игры для игровых приставок). В 4:30 утра, проспав пару часов после «удлиненного» дня в офисе, просыпаешься по будильнику и, протирая глаза, пытаешься «креативно» решить нерешаемые вопросы обработки сетевых ошибок с техническим специалистом Sony или Microsoft. Такое было не раз и не два, но проект выпустили в срок.





ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ ПРОДЮСЕРА

Если отбросить на время мелкие организационные задачи, основной задачей продюсера является координация работ по проекту. Ну а результат работы – выпуск качественного проекта в срок. На эту тему написаны целые книги, поэтому я постарался описать несколько особо типичных задач, встречавшихся за последние годы.

1. Составление расписания майлстоунов.

Невозможно выпустить серьезный проект, если отсутствует продуманное и всеми одобренное расписание майлстоунов (Milestone Schedule или MS). Одним из нюансов составления MS является количество информации, содержащейся в нем. Мало данных – и MS не будет представлять из себя осмысленного документа. Много данных (а ведь проект состоит из миллиона крупных и мелких элементов) – и MS будет просто невозможно ни составить, ни осознать. Наконец, нельзя будет понять, развивается ли проект в соответствии с планом (часто используется американское выражение on track) или нет. По всей видимости, золотой серединой является такое расписание, которое фокусируется на видении общей картины, то есть определяет даты производства самых крупных элементов проекта (таких как уровни, персонажи или оружие) и самых крупных элементов технологии, таких как функционирующая система меню или механика мультиплеера. Более мелкие элементы, например отдельные спецэффекты, анимации или текстуры, не должны упоминаться в MS, так как их слишком много и их присутствие только «наведет тень на плетень». Нужно понимать, что MS является документом, по которому идет оплата этапов разработки издателем, и включение в него чрезмерного количества деталей затруднит однозначный ответ на вопрос «отвечает ли текущее состояние проекта требованиям MS?» Ну и наконец, невозможно представить, что кто-нибудь в состоянии достоверно предсказать, что именно через 13 месяцев разработки будет сделана на мега-супер-текстура бетона. А ведь если это не состоится, то получается, что команда не выполняет ею же самой составленный MS и соответственно находится в состоянии contract breach (нарушения контракта) и не получит денег за работу до тех

ПРОДЮСЕРСКИЙ АНГЛО-РУССКИЙ СЛОВАРИК

Мы специально не меняли в тексте Андрея профессиональные слова или выражения. Ты читаешь текст, написанный продюсером и на продюсерском жаргоне. А для того чтобы ты отчетливо понимал, о чем идет речь, мы решили пояснить многие смутно знакомые слова из этого материала. Рекомендуем выучить слова назубок – обязательно пригодятся.

Дедлайн (англ. Deadline) – крайний срок (дата и /или время), к которому должна быть выполнена задача.

Майлстоун (англ. Milestone) – термин, означающий ключевой этап (или веху) в разработке проекта. Как правило, этим этапом является завершение какого-либо ключевого мероприятия, сдача предусмотренных заданий или подготовка демоверсии. При разработке игры обычно устанавливается десять или более майлстоунов.

Билд (англ. Build) – промежуточная версия программы, может отличаться платформой, конфигурацией (например, локализованные билды на разных языках) и функциональностью (например, демобилд только с единственным уровнем).

Фултайм (англ. Full-time) – на полный рабочий день (обычно восемь рабочих часов).

Ассоциированный продюсер (Associate Producer, AP) – лицо, выполняющее часть функций, делегированных ему непосредственно главным продюсером (помощник продюсера).

Motion capture – захват движений для более качественной и реалистичной анимации. Широко применяется при производстве компьютерных мультфильмов и в игровой индустрии.

QA, Quality Assurance – обеспечение качества (грубо говоря, контроль качества).

HD-видео – видео стандарта высокой четкости.

Бэкграунд (англ. Background) – образование, квалификация, происхождение (словом, биография) человека.

Лид (англ. Lead) – ведущий специалист в какой-либо отрасли.

Расписание майлстоунов (англ. Milestone Schedule) – план производственных заданий (майлстоунов).

On track – в соответствии с планом (как вариант, на правильном пути).

Submission – представление (подача) результатов очередного этапа производства (один или несколько билдов под разные платформы и конфигурации, сопроводительная документация).

Contract breach – нарушение контракта.

Overall schedule – полная программа.

Detailed schedule – детализированный график.

Статус «альфа» – статус игры, при котором реализован не весь функционал, запланированный в полной версии, присутствует ряд более или менее критичных ошибок в программном коде, но уже понятно, что проект выходит на финишную прямую. «Альфа» тестируется исключительно внутри студии штатными сотрудниками или тестерами.

Статус «бета» – статус игры, при котором игра почти готова, но все еще слишком сыра, чтобы показывать массовому потребителю. Весь контент уже встроен и ведется работа над выявлением максимального числа ошибок перед выходом игры. Также на этом этапе тестируется баланс в сетевом режиме, проверяется орфография в диалогах, оптимизируется код. В отличие от альфа-версии «бета» предполагает привлечение добровольцев – в частности, существует открытое бета-тестирование.

Статус «голд» – статус игры, при котором разработчик сделал все, что планировал, и подготовил проект для финального одобрения у издателя.

Статус «финальный голд» – релиз, непосредственный выпуск проекта в продажу. Здесь же столь любимое журналистами и разработчиками выражение «отправка игры на золото».

Аутсорсинг (англ. Outsource) – передача определенной части задач на выполнение другой компании, специализирующейся в соответствующей области. В игровой индустрии активнее всего используется аутсорсинг при создании графики, анимации и звука.

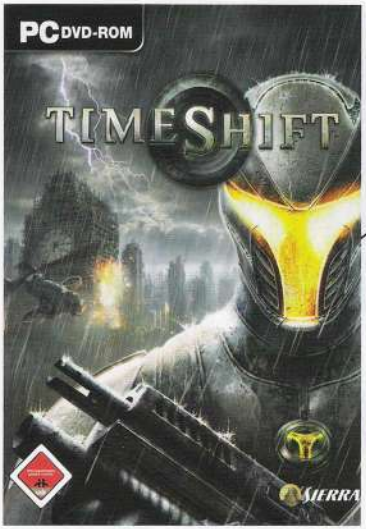
Препродакшен (англ. Pre-production) – подготовка к полноценному производству. Обязательный этап разработки, во время которого закладывается фундамент проекта и определяются главные идеи.

Фулпродакшен (англ. Full production) – полномасштабное производство, создание огромного количество контента для игры по определенным (в препродакшене) рамкам.

Войсовер (англ. Voiceover) – начитка текста актерами или синхронная озвучка, при которой перевод накладывается поверх оригинала.

Девкиты (англ. Devkits, developer kits) – консоли, высылаемые разработчиками непосредственно от производителей для разработки и тестирования игры. В отличие от обычных консолей, которые продаются в магазинах, девкиты обладают расширенными возможностями для проведения QA, но и стоят на порядок выше и практически не доступны рядовым геймерам.

Мидлвари (англ. Middleware) – промежуточное или межплатформное программное обеспечение, предназначенное для упрощения разработки игр.



пор, пока эта текстура не будет закончена! Хорошим решением является сочетание полной программы (overall schedule) с детализированным графиком (detailed schedule), описывающим (теперь уже с очень большим уровнем детализации) работу на два-три месяца вперед. Причем детализированный график обновляется с подачей каждого майлстоуна.

В MS также обязательно фиксируются крупные проектные даты, такие как альфа-, бета- и голд-релизы, начало интенсивного тестирования, подача игры на процесс сертификации в Sony/Microsoft, даты выпуска демоверсий (которые тоже нужно сертифицировать), основные даты локализации, голосовой озвучки и т.п. MS чаще всего составляется «с конца». Обычно известно, когда требуется выпустить проект. От этой даты («финальный голд») отнимается месяц-два на сертификацию («голд» у издателя), еще месяца два-три на этап перехода от «беты» к «голду», еще столько же на переход от «альфы» к «бете». После этого планируется препродакшен (первые 3–5 месяцев проекта), и оставшееся время разбивается на равномерные майлстоуны. Ну и наконец, в каждый из них вписывается специфика, которая согласовывается с лидами отдельных направлений и координируется продюсером.

2. Контроль соблюдения расписания майлстоунов, или Видение проекта в целом – взгляд изнутри.

MS является главной картой для продвижения проекта по этапам разработки. Одна из ключевых задача продюсера состоит в том, чтобы держать проект в рамках составленного графика, обеспечивая при этом необходимый уровень качества, предугадывая появление проблем и подкладывая соломку в случае необходимости. Чтобы успешно решать такие задачи, продюсеру необходимо видеть проект в целом и не зацикливаться на мелочах.

Детали текстурирования отдельно взятого персонажа или объекта – важная и интересная проблема. И если продюсер что-то сказал на эту тему – отлично! Но продюсер должен больше думать о том, а хватит ли у команды ресурсов (человеко-месяцев), чтобы затекстурировать все объекты игры с заданной планкой качества в отведенные сроки. И если не хватит, то что в таком случае предпринять. Можно проанализировать процесс текстурирования и вложиться в написание новых программных инструментов, можно нанять еще нескольких художников или отдать работу на аутсорс либо уменьшить количество производимых объектов – это особенно эффективно, если ресурсов не хватает не только в текстурировании, но и в моделлинге, например. Варианты есть всегда. Главное – вовремя посидеть с чашечкой кофе с главным художником и выявить потенциальную проблему. Ну и потом выпить еще чайку с главным программистом – наверняка и в его отделе найдется что-то, что нужно подкрутить. Отмечу, что нехватка ресурсов – абсолютно типичная ситуация, ресурсов не хватает всегда. Так было, когда в Saber работали 12 человек. Так же и теперь, когда работают 100, только объем решаемых задач увеличился.

Если принимается решение о том, что надо что-то менять в «крупных параметрах проекта» (например, убрать один из уровней), то необходимо проинформировать издателя и модифицировать MS. До определенной степени такие модификации MS возможны и даже необходимы. Корректировка планов в зависимости от удачных находок или возникших проблем – еще один аспект работы продюсера. Идей в начале проекта всегда много (если это не так, то либо идея проекта неудачна, либо команда не креативна; в обоих случаях участь продюсера незавидна). Но не все идеи оказываются плодотворными. Часть идей отмирает на этапе препродакшена, а остальные надо вовремя обнаружить в процессе фулпродакшена и заменить на те, которые сработали хорошо.

Продюсер обязан смотреть как минимум на несколько месяцев вперед, выстраивая цепочки зависимостей одних задач от других, высматривая в будущем подводные камни и «забытые задачи». Многие процессы в разработке занимают месяцы, и никакой силой воли их ускорить нельзя, особенно в том случае, если вовлечены внешние стороны. Например, цепочка «подготовка финальных текстов для войсоверов – перевод на иностранный язык – запись войсоверов – постобработка – интеграция» не может быть отработана быстрее чем за шесть недель. И это считая, что конвейер налажен идеально и сделана уже вся подготовительная работа, такая как достижение договоренностей со всеми локализационными студиями и актерами, которые, в свою очередь, должны быть доступны в нужное время. Ну а без финальных локализованных войсоверов не может начаться полноценное тестирование беты- и тем более голд-версии. В случае выпуска проекта на Xbox 360 обязательным этапом является пред-

Весь арт для TimeShift был перерисован меньше чем за год. В итоге игра стала серьезнее, взрослее и качественнее.

сертификация (pre-cert), на которую надо отправлять «почти голд» с полностью интегрированной и отлаженной локализацией. Предсертификация занимает 2–3 недели (плюс имеется очередь в Microsoft), и релизную версию игры нельзя посылать на финальную сертификацию менее чем через месяц. Особенно если на этом этапе были какие-то замечания, а они бывают часто. Мораль вышесказанного проста: если данные для локализации не готовы за пять месяцев до предполагаемого выпуска игры – игра не выйдет вовремя. И таких длинных цепочек очень много.

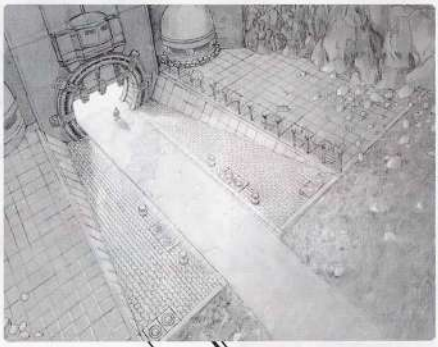
3. Координация работы на проекте

В Saber собрана очень профессиональная команда. Многие сотрудники, особенно лиды направлений, имеют за плечами по 10–15 лет опыта работы в индустрии. Студия разбита на отделы и подотделы, каждый из которых работает над определенным кругом задач. Опыт работы показывает, что большинство сотрудников и отделов в целом отлично справляются с поставленными задачами. Трудности начинаются, когда возникают задачи, требующие координации людей из разных отделов, отвечающих за отдельные компоненты фич. Классическим примером является разработка различных фич игровых механик, зачастую требующих усилий программистов игровой логики, AI, анимации, аниматоров и художников по спецэффектам, моделлеров уровней, дизайнеров и т.п. Для того чтобы выработать общее понимание, требуется собрать совещание, пригласив туда 10–15 человек. Задача организации и ведения таких совещаний – работа продюсера. Именно продюсеру со стороны виднее, какие области проекта нуждаются в продвижении, какие задачи провисают, на каких направлениях требуется особое внимание, чтобы заявленные в MS компоненты заработали в срок. Проведение собраний, в которых участвует 10–15 человек, – очень дорогое занятие, отбирает много времени, поэтому потраченное время нужно использовать с максимальной эффективностью. Важно определить правильный набор людей, которых нужно пригласить. Слишком много людей – и конструктивного разговора не получится. С другой стороны, забываешь пригласить кого-то, кто имеет непосредственное отношение к проблеме, – и можно легко ошибиться и принять не совсем оптимальное (или даже просто неправильное) решение. Одним из аспектов работы продюсера является организация и проведение подобных совещаний и постановка задачи на них. Именно умение правильно поставить задачу является критическим фактором. Конечно, хорошо, если продюсер может еще и предложить возможные решения, но это дело десятое. В профессиональной команде всегда должны быть специалисты, способные найти решение поставленной задачи, если, конечно, задача хорошо поставлена. В противном случае обсуждается непонятно что да и само обсуждение превращается в балаган. Имеется много литературы на тему эффективного проведения совещаний, поэтому я не буду перечислять различные приемы. Остановлюсь на одном моменте. Результатом каждого совещания должен быть список задач, который необходимо выполнить определенными людьми к определенному моменту времени (так называемый actionable plan). Проблема в том, что задач, попадающих в этот список в результате одного продуктивного совещания, может быть очень много. Для того чтобы они не терялись, делались согласно плану и выработанному видению, в Saber имеется специальный ассоциированный продюсер (Features Associate Producer), основная задача которого – отслеживать прохождение и первоначальную приемку выполненных задач. Он имеет в голове общую картину проекта и может проинформировать о статусе отдельных компонент. Вообще, распространение информации по студии – очень важная задача, и появление человека, занимающегося подобной работой, сильно облегчило ситуацию. Когда все или большинство задач, озвученных на совещании, выполнены, собирается повторное совещание примерно с тем же составом участников для анализа сделанного и возможной корректировки планов.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ ПО СТУДИИ – ОЧЕНЬ ВАЖНАЯ ЗАДАЧА.

4. Координация работы с издателем.

Координация нашей работы с деятельностью издателя – это прежде всего регулярные конференц-звонки, на которых обсуждается статус проекта в целом, прогресс по работам над текущим майлстоуном, потенциальные проблемы разработки, а также множество организационных задач. Среди них планирование сессий motion capture, заказ дополнительных девкитов, закупка мидлваре, согласование сроков производства промежуточных демоверсий (которых требуется великое множество на всем этапе разработки, начиная буквально со второго-третьего месяца – как для внутренних презентаций у издателя, так и для показа журналистам). Чем ближе к концу проекта, тем интенсивнее становится общение с издателем, так как объем вопросов, по которым нужна консультация, значительно возрастает. Например, к концу разработки TimeShift конференц-звонки были каждый день, а часто и по нескольку раз в день. Практика показывает, что наилучшая политика общения с издателем –



это честность и открытость. Редко когда разработка игры – это поездка на лимузине по шикарному хайвею, скорее ее можно сравнить с поездкой на джипе по ухабистой дороге где-то в иракской провинции, где тебя подстерегают мины, причем зачастую замедленного действия. И все же, невзирая на все возможные проблемы, разработчик и издатель являются партнерами, и цель у них общая – выпустить качественный продукт в срок. Следовательно, и возникающие проблемы надо решать сообща, а значит об этих проблемах издатель должен знать. Например, если становится очевидно, что подготовить специальную заранее согласованную демо для презентации по какой-либо причине невозможно, издатель об этом должен быть извещен заранее, и дай бог удастся найти какое-то промежуточное решение, например, записать видео. Решения обычно находятся, если о проблемах становится известно задолго до того, как они перерастают в ПРОБЛЕМЫ. В случае с «несросшейся демой», если о проблеме сообщить издателю вечером накануне презентации, это наверняка не поспособствует поддержанию хороших рабочих отношений. Впрочем, работой продюсера как раз и является то, чтобы демы, да и все остальное, «срастались» вовремя.

5. Счастливый издатель – счастливый разработчик!

Особый аспект работы продюсера в информировании издателя – это сделать так, чтобы издателю нравился именно твой проект. В каждый момент времени у издателя в разработке находится множество игр, но нам как разработчику хочется, чтобы именно наш был у издателя любимым и приоритетным, чтобы именно на него потратили максимум маркетинговых денег, чтобы именно его показывали на выставках на первом плане, чтобы именно о нем заговорили в прессе. На мой взгляд, единственный способ этого добиться – максимально вовлечь издателя в процесс разработки, заинтересовать его. Это делается посредством открытия процесса разработки и информирования издателя. Если задуматься, позиция издателя достаточно «нервная». После подписания контракта издатель обещает платить разработчику немалые деньги на протяжении нескольких лет, имея при этом множество абсолютно реальных рисков: неспособность разработчика выполнить проект в срок, низкое качество финального продукта, банкротство разработчика, уход от разработчика ключевых сотрудников с фатальными последствиями для проекта, изменение ситуации на игровом рынке и т.д. Вообще, в индустрии развлечений действует правило 10-20-70, то есть 10 процентов проектов становятся прибыльными хитами, 20 процентов – безубыточные проекты, на которых деньги не теряются, но и слишком успешно не зарабатываются, ну а остальные 70 процентов – с ними все понятно (приятно отметить, что наши проекты ни разу не попадали в пресловутые 70 процентов). Издатели это правило знают гораздо лучше других игроков индустрии, так как именно они финансируют разработки.

Зачастую издатель расположен географически далеко от разработчика. Поэтому продюсеру необходимо прилагать максимальные усилия по увеличению информированности издателя о том, что происходит у разработчика, обо всех его успехах (и проблемах) – это создает необходимую зону комфортности у издателя и желание помочь проекту и дать ему больший приоритет. Очевидно, что в течение большей части разработки (около полутора лет из типичных двух-трех лет производства) игра находится в состоянии полусобранности. Многие ее элементы – временные заглушки, игра нестабильна, полна ошибок и имеет проблемы с производительностью. Тем не менее, несмотря на то что в целом картинка может быть и не очень презентабельна, всегда имеется множество элементов, которые сделаны на совесть и вызывают восторг у самих разработчиков: например, новые спецэффекты, анимации, персонажи, элементы уровней или, скажем, новая вспомогательная программа «сделай все одной кнопкой». Задачей продюсера является информирование издателя обо всех таких «прекрасных мелочах», которые производятся постоянно. Например, один из наших АР занимается подготовкой специального еженедельного отчета студии о проделанной работе. Подача каждого майлстоуна (которая происходит раз в 5–6 недель) – это отдельный процесс, над которым работают три продюсера, отвечающие за сборку и доставку главного элемента – билда игры, а также всей прекрасно оформленной сопутствующей документации.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Нью-Йорк, начало февраля 2009 года, опять поздний вечер. За окном – 0 градусов. Хотя нет, это по Фаренгейту. Значит, те же минус 15 по привычной с детства шкале Цельсия. Завтра в семь утра самолет в Лас-Вегас, надо лететь на выставку и встречи с издателями. Несмотря на все усилия, дописать статью до отъезда не получилось, придется заканчивать в Америке. Но не успел я вставить флешку с набросками в домашний компьютер, как осознал, что клавиатуры с русской раскладкой здесь нет и в помине. Ладно, я же продюсер, привыкший решать любые проблемы, возникающие неожиданно и из ниоткуда. Решу и эту!

P.S. Редакция «РС ИГР» выражает благодарность Андрею Ионесу за полезный и информативный материал. ■

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ПЯТНАДЦАТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и неанонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru`MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Дорогие друзья, коллеги и те, кто только начинает свой длинный, но безумно интересный путь игрового художника! Я открою одну маленькую тайну. Совсем не обязательно посещать ведущие колледжи визуального искусства Канады или США, чтобы стать достойным 3D-Artist мирового уровня. В нашей стране живет и работает немало игровых художников, которых знают и уважают во всем мире и которые, заметим, самостоятельно достигли значительных высот. Ведь перед каждым из вас уже есть огромный живой мир, к которому стоит лишь… присмотреться. Может быть, это и звучит слишком пафосно, но он станет твоим лучшим учителем. Если ты хочешь творить в области фотореалистичного искусства (читай – создавать графику для будущих Fallout 4 и Half-Life 3), присмотрись к окружающему тебя пространству, обрати внимание на то, как устроен индустриальный ландшафт, да просто посмотри, когда пойдешь за новой игрой, на ближайший газетный киоск и подумай, а почему он устроен именно таким образом и никак иначе? Почему именно вот здесь видны швы от сварки, а тут осела грязь, что это за вмятина сбоку (пожалуй, от ключей), а почему здесь треснула краска? Подумай над жизнью этого объекта с момента его создания на заводе. Это по-настоящему удивительное осознание. Не случайно каждый профессиональный художник по текстурам может рассказать целую историю о любом объекте, лишь внимательно взглянув на него.

А если тебе по душе больше мультяшные виртуальные миры (World of Warcraft или Mini Ninjas), то обязательно пересмотри последние работы Pixar и Dreamworks. Обрати внимание, как ловко художники студий передали образ персонажей и окружающих их объектов, ведь даже обычный книжный шкаф в мультфильме может смотреться крайне просто и потрясающе смешно. Впрочем, не следует думать, что создавать сказочные миры гораздо проще, чем прорабатывать до малейших деталей виртуальную Москву. За внешней простотой мультяшек стоит подчас бездна опыта и практики, и придумывать графику для рисованных цифровых вселенных, по личному опыту могу сказать, гораздо сложнее, нежели прилежно копировать реальность.

И пара слов для тех, кто очень хотел бы заниматься компьютерной графикой, но жалеет что а) его не записали родители в кружок художественного искусства в школе; б) он не родился напротив главного офиса Blizzard Entertainment и, наконец, в) у него, конечно же, нет денег на дорогостоящие курсы компьютерной графики или книги. Все это, друзья, абсолютная и полнейшая ерунда – каждый из вас прямо сейчас обладает всеми (!) необходимыми возможностями для того, чтобы стать крутым игровым художником в течение ближайших трех лет. Время пошло, закрывай WoW и берись за планшет!

Как обычно, я жду твоих писем с работами, отзывов и предложений по каждому выпуску «Лоуполи» на электронный ящик BeyondDark@mail.ru. Лучшие работы мы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала. Дерзай!

ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА. ОСНОВЫ ЮВЕЛИРНОГО ДЕЛА XXI ВЕКА

Вначале скажем пару слов о векторной графике (другое название – геометрическое моделирование). Векторная графика – это использование геометрических примитивов, таких как точки, линии, сплайны и полигоны, для представления изображений. Термин используется в противоположность растровой графике, которая представляет изображения как матрицу пикселов (точек). Изначально человеческий глаз воспринимает изображение подобно растровому образу. Картинка проецируется на сетчатку, состоящую из отдельных реагирующих на свет клеток. Далее система «глаз – мозг» распознает в изображении отдельные объекты, геометрические фигуры, которые уже легче обрабатывать и запоминать. Но растровая графика порой несовершенна и не годится в таком ответственном деле, как полиграфия.

Рассмотрим пример, показывающий эффект векторной графики при увеличении изображения:
А – исходное векторное изображение;
Б – иллюстрация, увеличенная в восемь раз как векторное изображение;
В – иллюстрация, увеличенная в восемь раз как растровое изображение.

Легко заметить: растровые изображения плохо масштабируются, становятся мутными и некачественными, в то время как векторные могут быть неограниченно увеличены без потери качества.
Векторные программы обладают большим набором инструментов для редактирования объектов – на любой вкус и любые потребности. Графические редакторы в духе Corel Draw или Adobe Illustrator позволяют вращать, перемещать, отражать, растягивать, скашивать, выполнять основные аффинные преобразования над любыми геометрическими объектами, комбинировать примитивы в более сложные объекты. Более изощренные преобразования включают булевые операции на замкнутых фигурах (объединение, пересечение и многое другое). Одним словом, векторная графика идеальна для простых или составных рисунков, которые не нуждаются в особом фотореализме и должны отличаться интересными и четкими контурами и цветами. В наше время вектор чаще всего используется в полиграфической промышленности, но, поверь, игровым художникам тут тоже есть где разойтись. В конце концов, практически все логотипы для игр и студий, а также яркие мультяшные персонажи создаются именно в векторе.
К примеру, такой инструмент, как Mesh Fill, позволяет создавать работы фотографического вида, которые визуально выглядят почти как фотографии, однако не теряют качества при масштабировании. Конечно, чтобы создать подобного уровня работу, нужно очень много времени и терпения. По сложности вектор, безусловно, обходит растр, тут, как говорится, свои правила игры. Если взять хорошую векторную работу и хорошую растровую, то уверен, что на векторную ушло ровно в два раза больше времени. Такова технология векторной графики, ничего не поделаешь – здесь нет блюра (blur), чтобы замазать неровности, за две секунды не создашь нужный объект в два штриха, важны точность и аккуратность. Потому как при ближайшем рассмотрении все очень четко видно и каждая деталь предстает как на ладони. Одним словом, векторная графика порой сродни ювелирному делу.
У каждого художника свой набор любимых инструментов и своя техника создания работ. Мы не собираемся навязывать тебе собственные методы работы – каждый художник индивидуален и должен сам решить для себя, что ему нужно. Но мы расскажем о том, как создать векторное изображение высокого качества, начиная с быстрого наброска и заканчивая типографским финалом.

МУДРОСТЬ: ОДНОЙ ИЗ НАИБОЛЕЕ ПЕРСПЕКТИВНЫХ ОТРАСЛЕЙ, ГДЕ СЕЙЧАС АКТИВНО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ВЕКТОР, ЯВЛЯЕТСЯ FLASH. ТЫСЯЧИ ИГР В ОНЛАЙНЕ, СОТНИ ПОРТОВ ДЛЯ СМАРТФОНОВ И МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ, – ХУДОЖНИКУ ЕСТЬ, ГДЕ РАЗГУЛЯТЬСЯ. РАЗРАБОТКА ТАКИХ ИГР ОБЫЧНО ЗАНИМАЕТ ВСЕГО НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ И ПОД СИЛУ КОМАНДЕ ИЗ ДВУХ-ТРЕХ ЧЕЛОВЕК.

Эксперт студии

Дмитрий Лукьяненко – художник-иллюстратор в области рекламы и полиграфии, увлекается автомобилями и компьютерной графикой. Пристрастился к играм и рисованию еще в детстве, когда, как и все пацаны, слезно просил родителей купить ему Dendy. Тогда-то все и началось… Именно из игр Дмитрий черпал вдохновение для своих будущих работ. Особенно ему по душе была серия Final Fantasy, почитателем которой он является по сей день. Примерно семь лет назад у него появилось дикое желание нарисовать на компьютере что-нибудь на тему фэнтези. Но планшета не было, да и опыта тоже было тогда мало, и в Photoshop оказалось очень неудобно рисовать мышкой… В тот момент на слуху как раз вертелось название одной из векторных программ. И началось! Сначала непосредственное использование мирного вектора в чисто коммерческих целях: визитки, буклеты, наружная реклама… Но в один прекрасный день Дмитрию захотелось изобразить нечто особенное, для души и… О чудо, рисунки персонажей шли один за одним, чем дальше, тем интереснее. Векторные редакторы предлагали неограниченную свободу в преобразованиях объектов и творчестве, и им вполне было достаточно обычной мыши. Только потом наш автор узнал, в чем главное отличие вектора от растра.

ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ

Мы предлагаем читателям самим оценить всю мощь вектора – ведь он был задуман в первую очередь для качественной печати. Наслаждайся прекрасными работами на страницах нашего журнала.

ОСНОВНЫЕ ПЛЮСЫ ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ:
– ЛЕГКОСТЬ МАСШТАБИРОВАНИЯ;
– ЛЕГКОСТЬ ВНЕСЕНИЯ ИЗМЕНЕНИЙ;
– «ДРУЖБА» С FLASH.

Специально для «Мастера Лоуполи» Дмитрий создал потрясающую иллюстрацию геймера будущего. Об этапах ее создания мы и расскажем в сегодняшнем свитке. Слово эксперту.

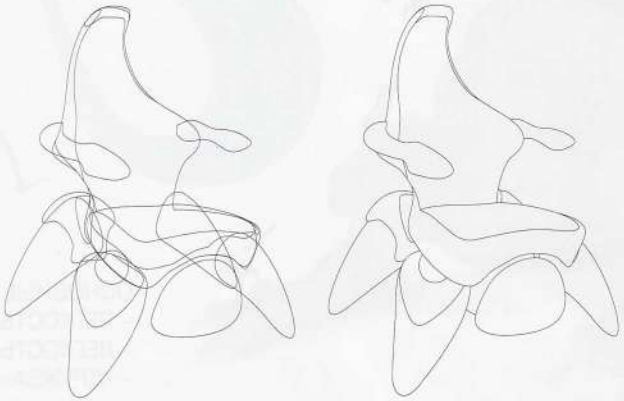
При создании тематического персонажа, вынесенного в заглавие урока, пришлось хорошенько поразмыслить на тему развития игровой индустрии через пару десятков лет. Сразу представился человек, родившийся в нашей современности – скажем, в 2000 году. В 2020 году ему, значит, как раз стукнет 20 лет, идеальный возраст для геймера. К тому времени технологии шагнут настолько далеко вперед, что у геймеров будет не просто мощный компьютер или совершенная игровая консоль, а настоящая кибермашина для виртуальных игр. В противостоянии игровых корпораций и «войне» за внимание игроков всего мира и появится девайс под названием FASA. Ты можешь увидеть то, что у нас получилось в итоге (вкусный красивый вектор), а далее мы подробно покажем тебе процесс создания иллюстрации, разделив его на десять ключевых этапов.

СОЗДАНИЕ ВЕКТОРНОГО ПЕРСОНАЖА

Сложность: средняя
Специализация: художник-иллюстратор
Необходимые инструменты в работе: Corel Draw, Adobe Illustrator или любой другой векторный редактор
Время на создание: 7–8 рабочих часов

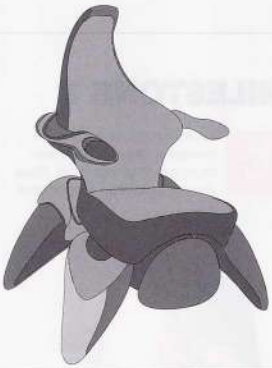
MILESTONE 1

Как известно, вначале было слово. Ну а в нашем деле первым всегда идет набросок. С быстрого скетча начинается даже самая потрясающая иллюстрация, но вектор накладывает свои особенности на рабочий процесс, поэтому здесь набросок стоит назвать иначе, например заготовка или фундамент, так как быстрое исправление в векторном формате не очень удобная вещь. С опытом понимаешь, что лучше задать правильную траекторию работы с самого начала, затем будет проще дополнять уже имеющуюся форму, не внося в ее основу никаких серьезных изменений. Хотя, разумеется, в работе бывает все что угодно, и без изменений в конструкции порой трудно обойтись.



MILESTONE 2

Отстроив фундамент, продолжаем работу. Теперь, пользуясь «заливкой», создаем черно-белый вариант нашего кресла, чтобы видеть в дальнейшем, какие элементы темнее, а какие нужно оставить светлыми. Пользуясь инструментом «фри форм» (free form tool), наносим ключевые объекты (детали кресла, подлокотников и т.п.) друг на друга, получаем сырой начальный эскиз с отчетливой формой кресла.



MILESTONE 3

Далее немного корректируем формы, избавляемся от небрежных частей, удаляем грубую внешнюю обводку и подбираем цветовую палитру – тон. В любой момент можно отказаться от выбранного цветового решения и попробовать что-то другое, но в нашем случае данному цветовому решению будем верны до конца. Продолжаем прорабатывать кресло и задумываемся над самим персонажем, который и расположится на нем.

MILESTONE 4

Начинаем создавать нашего героя. На первых стадиях, так же как и с креслом, обозначаем контуры. Упитанный человек, сидящий в потрясающем игровом кресле будущего, держит в руке нечто напоминающее ружье – сформирован грубый образ нашего протагониста.

МУДРОСТЬ: ВЕКТОР ПОДРАЗУМЕВАЕТ ТЕРПЕНИЕ, АККУРАТНОСТЬ И НАСТОЙЧИВОСТЬ У ХУДОЖНИКА. ЗДЕСЬ СЛОЖНО СОЗДАТЬ ЧТО-ТО СТОЯЩЕЕ ЗА ПОЛЧАСИКА.

Споры о том, что лучше, Adobe Illustrator или CorelDRAW, идут более двадцати лет и вряд ли когда-либо закончатся. Каждый для себя решает самостоятельно, а история успеха обоих продуктов говорит лишь о том, что практически с рождения они шли ноздря в ноздрю. В 1987 году молодая компания Adobe выпустила для MacOS уникальный векторный редактор под кодовым названием Picasso, в 1989 он перешел на платформу Windows и с тех пор регулярно выходит на обоих форматах под названием Adobe Illustrator. Тогда же, ровно двадцать лет назад, аккурат в 1989 году, вышла и вторая знаковая программа в области векторной графики - CorelDRAW. Даже сегодня оба продукта идут на равных во всем - последние версии обоих программ вышли в сентябре прошлого года и называются... Adobe Illustrator CS4 и CorelDRAW X4. Одним словом, негласная гонка вооружений и не думает заканчиваться.

MILESTONE 5

Пройдемся крупными шагами по ключевым деталям. Лицо, ноги, элементы одежды... Обозначаем грубо тени. Сам процесс немного похож на раскрашивание детской книжки-раскраски, но дальше будет интереснее.

MILESTONE 6

Пробуем цвет! Персонаж оживает и наполняется объемом. Обрати внимание на переходы из одного цвета (тона) в другой.

MILESTONE 7

Сажаем пухлого уничтожителя плюшек и компьютерных монстров в свое суперкресло. Представляем человека в футуристическом шлеме, но появляется идея заменить шлем на более практичное и удобное подобие очков, полностью закрывающих верхнюю часть лица, что, с одной стороны, избавляет от заморочек с прорисовыванием глаз, а с другой, придает иллюстрации научно-фантастический шарм. В руках у игрока рисуем некий воображаемый шотган, которого мы с вами не видим, но в виртуальном пространстве геймера он существует.

В векторной графике основная единица измерение - сплайн. В качестве сплайнов были выбраны кривые Безье (Пьер Безье – французский математик, рассчитавал сплайны корпуса автомобилей, его основательно проходят в университете). Линейные картинки - это сплайны. На сплайнах построены современные шрифты TrueType и PostScript. Суть сплайна: любую элементарную кривую можно построить, зная четыре коэффициента P_0, P_1, P_2 и P_3, соответствующие четырем точкам на плоскости. Перемещая эти точки, меняем форму кривой. Основываясь на этом принципе, построены все векторные иллюстрации.

MILESTONE 8

Экспериментируем с цветом волос и деталями на одежде. Это придаст персонажу реализм и отличительные черты. Рыжий цвет здесь как нельзя кстати.

MILESTONE 9

Пробежимся внимательно по всему персонажу – добавим деталей, сформируем градиентной заливкой внизу тень, а на руки навесим те самые шарики Motion Capture. Обдумывая практическую реализацию задуманного устройства, приходим к выводу, что сама игра все-таки будет проецироваться перед игроком (как проектор), но благодаря очкам на нем появится полное ощущение присутствия. Как видишь, добавилась еще одна приставка, она будет позволять геймеру пользоваться рулем автомобиля, штурвалом космического корабля – в общем, всем, на чем можно передвигаться в игровом пространстве. Также она сможет нести функцию головного устройства всего девайса и станет неотъемлемой частью кресла.

МУДРОСТЬ: У КАЖДОГО ИЗ НАС БОГАТАЯ ФАНТАЗИЯ. ЭТО ПРАВДА. ТЕ, КТО ГОВОРЯТ, ЧТО НЕ МОГУТ ПРИДУМАТЬ НИЧЕГО НОВОГО, ВСЕГО ЛИШЬ... МАЛО ЧТО ВИДЕЛИ ИЗ УЖЕ СОЗДАННОГО.

MILESTONE 9

Доорабатываем мелочи, шлифуем свет и тени, готовим изображение к релизу.

P.S. Приносим извинения читателям за обещанный в прошлом номере «Мастера» материал. Комплексный урок по созданию трехмерного Софийского собора по историческим референсам перерос сам себя, а его объем с легкостью превысил все возможные пределы рубрики, что в жаркое время предновогодних релизов все же непозволительная роскошь. Разделить материал на две части было бы неправильным, и волевым решением мы перенесли урок в следующий номер «Мастера», клятвенно выделив ему максимальное журнальное пространство. До скорой встречи в следующих свитках!

МУДРОСТЬ:
AI – ВЕКТОРНЫЙ ФОРМАТ ФАЙЛОВ, СОЗДАВАЕМЫХ ПРОГРАММОЙ ADOBE ILLUSTRATOR. CDR – ВЕКТОРНЫЙ ФОРМАТ ФАЙЛОВ, СОЗДАВАЕМЫХ CORELDRAW.
EPS – ДОСТАТОЧНО УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ВЕКТОРНЫЙ ФОРМАТ ФАЙЛОВ, ПОДДЕРЖИВАЕМЫЙ БОЛЬШИНСТВОМ ВЕКТОРНЫХ РЕДАКТОРОВ.

КАК ВИДИШЬ, В ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКЕ НЕТ НИКАКИХ МАГИЧЕСКИХ ТАЙН ИЛИ НЕДОСТУПНЫХ ПРОСТОМУ СМЕРТНОМУ ЗНАНИЙ. ВСЕ ДОСТАТОЧНО ПРОСТО И ПОНЯТНО. А ГЛАВНОЕ – ПОСМОТРИ, КАК ЗДОРОВО ОНА ВЫГЛЯДИТ НА БУМАГЕ!

Здесь ты можешь видеть вектор при значительном приближении. Никакого блюра или размытия не наблюдается, видны четкие, аккуратные грани.

Огромное спасибо Дмитрию Лукьяненко, сайту www.powerclip.ru и лично Андрею Мендову.
Следует заметить, что на указанном сайте ты сможешь найти очень много полезного по векторной теме.

ЗАДАНИЕ N#3. ASSET: «ГЕЙМЕРСКИЙ ДЕВАЙС. В ВЕКТОРЕ»

Третье задание – попробуй себя в виде концепт-художника и иллюстратора, перед которым поставлена цель придумать и воплотить в векторе игровой геймпад будущего. Каким именно он станет через несколько десятков лет? Быть может, это будет все еще компьютерная мышь, вобравшая в себя все лучшее от джойстика и клавиатуры, или некая кибернетическая перчатка, которую нужно надевать на руку и управлять ею с помощью мозговых импульсов... Перед тобой – полная свобода действий, огромные ресурсы интернета и вдохновение лучших дизайнеров мира.

Референс качества: лучшие научно-фантастические фильмы, реклама продуктов Apple и Logitech.
Последний срок сдачи задания: 30 декабря 2009 года.
Что должно быть в письме: иллюстрация в формате JPG (100% качество сжатия).
Куда отправить: BeyondDark@Mail.ru с обязательной пометкой «Задание #3. Asset: Геймерский девайс».
Примерное время выполнения задания: один рабочий день (7–8 рабочих часов).
Что оценивается: осмысленная технологическая идея и свежий взгляд на давно известные вещи. Качество исполнения и аккуратность в работе, правильная подача материалов и проработка форм. Лучшим из лучших мы признаем именно тот девайс, который захочется заказать нам прямо сейчас!
Главный приз: художнику, нарисовавшему лучший девайс, по мнению редакции, будет вручен уникальный стереоплакат от рубрики «Мастер Лоуполи».

Всем выславшим работы в срок будет обязательно отправлен подробный фидбэк. Несколько лучших моделей опубликуем в журнале с указанием авторства.

РЕЗУЛЬТАТЫ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ #1 (ОКТЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР»)

ASSET: «ТЕКСТУРА ЗЕМЛИ»

Первое задание заключалось в следующем: создать бесшовную текстуру поверхности земли размером 1024x1024 пикселов из фотореференсов. В течение месяца в редакцию пришло свыше дюжины самых разнообразных текстур от наших читателей. Каждому был выслан фидбэк. Чуть ниже ты можешь сам ознакомиться с примерами работ.

Евгений Панасюк. Наш победитель! Грамотная работа по цветокоррекции и обработке фотографии. Как итог, вполне коммерческого уровня текстура без явных недостатков.

Константин Евстигнеев. Серьезно подошел к текстуре и сумел избежать излишней повторяемости элементов при тайлинге.

Победитель

ЧТОБЫ НАУЧИТЬСЯ ЧЕМУ-ТО, МАЛО ПРОСТО ЧИТАТЬ ОБ ЭТОМ. НУЖНО НЕ БОЯТЬСЯ ПОПРОБОВАТЬ ВСЕ САМОМУ. ПРОЯВИ УПОРСТВО, И ТЫ БУДЕШЬ УЧИТЬСЯ ДАЖЕ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ САМ МОГ ПРЕДПОЛОЖИТЬ.

Андрей Зеленский. Художник взялся за более сложную задачу, решив сделать тайлящуюся текстуру с огромным количеством объектов. Это требует крайне филигранного исполнения и проработки каждого пиксела.

Алексей Битков. Хороший старт у молодого автора, но отчетливо заметно использование кисти при обработке текстуры.

Начиная с этого номера мы будем ежемесячно награждать лучшего художника месяца, выполнившего задание, уникальным стереоподарком. Евгений, поздравляем! А всех остальных художников и наших дорогих читателей мы ждем в следующих номерах «Мастера». И, конечно же, не забывайте присылать свои ассеты на проверку!

Медиа Стар

сеть магазинов мультимедия

г. Москва ТРЦ "РИО"
Б. Черёмушкинская д. 1

г. Москва ТРЦ "РИО"
Дмитровское ш. д. 136а

г. Ярославь ТРЦ "РИО"
Московский пр-т д. 108

(495) 980-44-16

на правах рекламы

Автор:
Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

В этом месяце что ни новость, то драма: Interplay и Bethesda никак не поделят Fallout, Джон Ромеро все не может закончить свою MMO, создатели Runescape закрывают новый (и почти готовый) проект, а Blizzard вынуждает всех подписчиков WoW регистрироваться в Battle.net. Я уж не говорю об очередной новости о Stargate Worlds, которая скорее мертва, чем жива. Из хорошего: на следующих нескольких страницах тебя ждет эксклюзивное интервью с Сергеем Орловским, дневник о следующем крупном обновлении World of Warcraft, рассказ о русском тестировании Aion и самой игре, а также ежемесячный дайджест флешек. Вперед!

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

LUNIA: RECORD OF LUNIA WAR

Начался бета-тест корейской action-MMO Lunia: от большинства других подобных восточных ролевок она отличается механикой боя, комбинируя экшен-элементы с классическим использованием умений. В Lunia три клавиши, с помощью которых можно наносить удары, выстраивая различные цепочки комбо – они зависят от порядка и времени нажатия кнопок. Одновременно с обычными ударами можно использовать особые умения и предметы – здесь все как в классике. Естественно, зарабатывая опыт, герои получают новые уровни (на данный момент их 99), а игроку предлагается выбрать один из 11 классов – не потому ли датой начала «беты» было выбрано 11.11.2009? В общем, игрушка ничем не хуже других – подать заявку на участие можно на сайте lunia.ogplanet.eu. ■

FALLOUT ONLINE: БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?

С этим парнем лучше не шутить.

Компании Interplay и Bethesda Softworks, прошлый и нынешний владелец франчайза Fallout, окончательно рассорились и ищут справедливости в суде. От решения федерального суда штата Мэриленд зависит не только судьба Fallout Online, но и то, кому будут принадлежать права на одну из самых раскрученных RPG-вселенных. Напомним, в 2007 году Bethesda Softworks выкупила франчайз Fallout у его создателя – издательства Interplay. Прежнему владельцу оставили право разработать и выпустить MMORPG в постапокалиптических декорациях. Сейчас Bethesda требует лишить Interplay всех прав на Fallout, поскольку компания нарушила ряд пунктов договора и не нашла бюджет, нужный для создания MMORPG. Interplay подала встречный иск, требуя признать недействительным договор 2007 года. Дескать, разработчик Fallout 3 сам нарушил множество пунктов документа. Впрочем, мы не станем влезать в юридические дебри. Желая доказать миру, что MMORPG во вселенной Fallout не миф, Interplay опубликовала первый арт к игре. Ее рабочее название, если запамятовал, Project V13, и создается она в сотрудничестве с болгарской студией Masthead. «Не забывайте, перед вами концепты, рабочий материал, – указал главный дизайнер проекта Крис Тейлор (Chris Taylor). – Этот арт позволит вам почувствовать, на что мы нацеливаемся с V13. Когда мы делали Fallout 1 и 2, то были ограничены в цветовой палитре. Сейчас стараемся использовать больше цветов, чем просто несколько оттенков серого». ■

В WORLD OF WARCRAFT МАССОВАЯ ПЕРЕРЕГИСТРАЦИЯ

Есть две новости о World of Warcraft. Одна хорошая, другая не очень. С какой начать?

Конечно же, с хорошей. Месяц назад появились слухи о том, что фильм, действие которого будет разворачиваться в знаменитой фэнтези-вселенной, получил название Warcraft: The Rise of the Lich King. В основе сюжета история превращения благородного принца Артаса в безжалостного Короля-лича. Режиссер картины Сэм Рэйми (Sam Raimi) косвенно подтвердил слухи, заявив, что видит Артаса несколько иначе, чем написано в Warcraft-каноне, но все еще может измениться. Он также сообщил, что сценарий фильма пишет автор «Спасти рядового Райана» Роберт Родат (Robert Rodat). Между прочим, за свою работу Родат получил номинацию на «Оскар».

Плохая новость на самом деле пустяк, мелкое неудобство. Да ты и сам, если проводишь время в WoW, уже все знаешь: игра теперь доступна только через сервис Battle.net. Blizzard Entertainment планирует превратить его в полноценную социальную сеть для геймеров и уверяет, что все, что делается, для нашего же блага. Верим и все дружно регистрируемся в Battle.net. ■

У РОМЕРО СНОВА ПРОБЛЕМЫ

Том Холл (Tom Hall), Джон Ромеро (John Romero) и Уоррен Спектр (Warren Spector) в офисе Ion Storm десять лет назад. В отличие от Джона Том и Уоррен в те времена сделали отличные игры: Anachronox и Deus Ex соответственно.

Обложка последнего пафосного проекта Ромеро – Daikatana. Хрестоматийный пример провальной игры, скриншоты из которой в наше время и показывать страшно.

В XX веке Джон Ромеро (John Romero) был синонимом успеха и креативности. Doom и Quake принесли ему всемирную славу. Однако за последние десять лет у гейм-дизайнера не было ни одного хита. В 2005 году Ромеро открыл в Калифорнии студию Slipgate Ironworks и объявил, что занят разработкой дебютного проекта. «Когда вы узнаете, что это за игра, полагаю, будете шокированы», – заверил Джон. И вскоре сам проболтался: Slipgate Ironworks создает онлайновый многопользовательский проект с бюджетом, превышающим 10 миллионов долларов. В конце 2008-го студия Ромеро была куплена Gazillion Entertainment. Минул год, и новый владелец объявил о сокращениях в Slipgate Ironworks. По слухам, вещи пакуют 50 сотрудников. Руководство Gazillion подтвердило факт сокращений, но не количество уволенных. Некоторым работникам предложены должности в других студиях компании (например, NetDevil). Чем вызваны сокращения? Неанонсированная игра, над которой трудится Slipgate Ironworks, не отменена, но концепция претерпела изменения. Доделать проект сможет небольшая команда.

Напомним, в начале года Gazillion подписала десятилетний договор с Marvel Entertainment на разработку онлайновых игр по мотивам комиксов этой компании (в том числе Marvel Universe Online). Gazillion обещает выпустить в 2010 году сразу несколько многопользовательских игр. Среди них и MMORPG Ромеро, о которой по-прежнему неизвестно ничего, кроме того, что она не имеет никакого отношения к комиксам. ■

Остается лишь рассматривать опубликованные ранее скриншоты.

В первом эпизоде фантастического сериала Stargate Universe в кадре мелькнула онлайновая ролевка Stargate Worlds. Появилась информация, что студия Cheyenne Mountain Entertainment нашла новых инвесторов, готовых вложиться в создание многострадальной MMORPG во вселенной «Звездных врат», и разработка будет продолжена. Увы, все не совсем так. Да, компании удалось найти часть суммы, необходимой для завершения работы над проектом, однако денег все равно не хватает. Глава CME Тимоти Дженсон (Timothy Jenson) поблагодарил фанатов за интерес к игре, но дал четко понять: пока не появятся средства, Stargate Worlds будет оставаться в камере криогенной заморозки. ■

MECHSCAPE ОТМЕНЕНА, И ПЛЕВАТЬ НА ДЕНЬГИ!

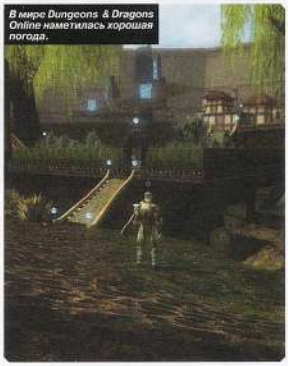
В Runescape по-прежнему людно.

Так мог бы выглядеть один из персонажей MechScape. По слухам, проект, в котором будут использованы ресурсы MechScape, называется Stellar Down.

Браузерная многопользовательская ролевка RuneScape занесена в Книгу рекордов Гиннесса как самая популярная бесплатная MMORPG в мире. Впрочем, бесплатная не означает не приносящая прибыли. Создатель игры – английская компания Jagex зарабатывает большие деньги на микроплатежах. Настолько большие, что может позволить себе отменить практически готовую игру и махнуть рукой на убытки в миллионы фунтов. Jagex зарегистрировала доменное имя MechScape.com еще в 2003 году, однако до 2006-го проект был в подготовительной стадии. Разработчики хотели сделать фантастическую игру для более взрослой аудитории, чем RuneScape. В MechScape вложили много сил и денег, но, увы, практически накануне релиза проект было решено закрыть.

«MechScape была почти готова, когда мы поняли: получилось не то. Нам самим не хотелось в нее играть, – говорит генеральный директор Jagex Марк Герхард (Mark Gerhard). – И мы закрыли проект. Это очень дорогое решение, но, к счастью, дела компании идут хорошо, и мы можем это себе позволить.

Движок и многие ресурсы MechScape будут использованы в следующей игре Jagex, выпуск которой намечен на следующий год». ■



В мире Dungeons & Dragons Online наметилась хорошая погода.

С тех пор как Dungeons & Dragons Online стала бесплатной игрой, интерес к ней вырос во много раз. Но не только интерес: доходы издателя тоже заметно возросли. Исполнительный продюсер DDO Unlimited Фернандо Пайц (Fernando Paiz) сообщил, что с тех пор как игра стала доступной для всех, количество подписчиков выросло на 40 (!) процентов. И это несмотря на то что абонентская плата абсолютно опциональна. «Мы добились всех поставленных целей и очень довольны, – говорит Пайц. – Мы привлекли к DDO Unlimited сотни тысяч геймеров, и очень многие из них готовы платить». ■

Автор:
Иван Гусев

ПЯТЬ ХОРОШИХ ИГР

EKI GOLF

MACHINARIUM

GRAVEYARD SHIFT

FANTASTIC CONTRAPTION PRIUS EDITION

LEGO STAR WARS: THE QUEST FOR R2D2

ЧТО У НАС НА ЭТОТ РАЗ В РУБРИКЕ «ФЛЕШ-РОЯЛЬ»? ЯПОНСКИЙ СЛУЖАЩИЙ, ПЕРЕПУТАВШИЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ ПЕРРОН С ПОЛЕМ ДЛЯ ГОЛЬФА, – ЭТО РАЗ. НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВАЛЛИ – ЭТО ДВА. ПОИСКИ ПРОПАВШЕГО ДРОИДА R2D2 – ЭТО ТРИ. И ЕЩЕ ДВЕ НЕПЛОХИЕ ИГРЫ – ОДНА ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПОСТРЕЛЯТЬ, ДРУГАЯ – ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПОДУМАТЬ. КАК ВИДИШЬ, ЕСТЬ ЗАБАВЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС. ЧЕГО ЖЕ ТОГДА МЕДЛИШЬ? НАСЛАЖДАЙСЯ!

EKI GOLF

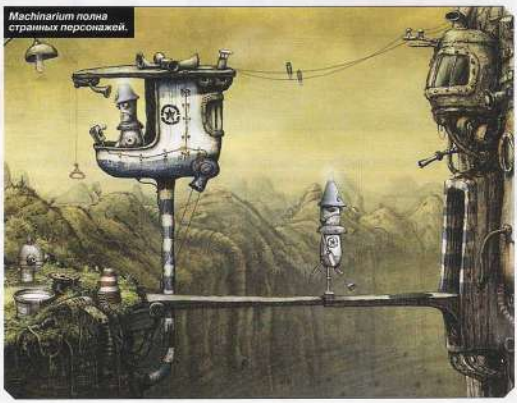
- **АДРЕС:** www.ski-products.com/contents/ekigolf
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 1537KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Eki Golf пришла к нам из Японии, и, мне кажется, не без причины. В стране, где работа важнее здоровья и личного счастья, подобные «игры протеста» неизбежны. Впрочем, возможно, я додумываю и разработчик не держал в голове «С меня хватит» и «Бунтарь без причины», когда делал эту флешку. Так или иначе, немолодой лысеющий офисный работник отправился утречком на работу и сошел с ума прямо на железнодорожной станции. То ли опоздал на свой поезд, то ли просто все достало. Мужчина взял зонтик и стал играть в гольф. Вот только вместо лунок у него – пассажиры, столпившиеся на станции. Кого тут только нет: клоуны, рэперы, старушки... У тебя три попытки. Управление элементарное: щелкаешь мышкой, запуская бегунок на шкале «точность – мощь» и выбираешь силу удара, потом дожидаешься, пока бегунок вернется в «зону точности», и пытаешься ударить получше. На деле все проще, чем на словах. И куда смешнее – Eki Golf просто уморительна! ■

MACHINARIUM

- **АДРЕС:** machinarium.net/demo
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 2727KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Machinarium – одна из редких игр, которые нельзя перехвалить. Она практически безупречна. Впрочем, мало кто сомневался в том, что нас ждет шедевр. Чех Якуб Дворски (Jakub Dvorsky), создатель культовой флеш-серии Samorost, не умеет халтурить. Полная игра стоит 20 баксов, но есть демка, позволяющая составить представление о проекте и решить, стоит покупать или нет.
Дизайном и геймплеем Machinarium мало отличается от Samorost. И это скорее плюс, нежели минус. Действие игры разворачивается в декорациях, будто бы позаимствованных со «съемочной площадки» мультфильма «Валли». Только все мрачнее. Чудной одинокий робот ходит по замусоренным пустошам и с твоей помощью решает головоломки. Он все делает сам, твоя задача – лишь указывать ему курсором активные зоны. Есть инвентарь, предметы можно комбинировать, а робот умеет приседать и вытягиваться в высоту, когда нужно что-то достать. Если застрянешь, воспользуйся подсказкой. ■



GRAVEYARD SHIFT

- **АДРЕС:** www.nitrome.com/games/graveyardshift
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 2342KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Graveyard Shift – бесхитростный шутер от первого лица «на рельсах» в духе House of the Dead и Time Crisis. Если тебе незнаком поджанр, поясним: героя словно везут на тележке, а монстры услужливо выпрыгивают на линию огня. Твоя задача – не зевать и отстреливать нечисть. Студия флеш-ударников Nitrome изготовила Graveyard Shift к Хеллоуину, и за это ей большое спасибо. Игра при всей простоте получилась интересной и разнообразной. Есть много оружия (включая мечи и гранаты). Среди врагов не только зомби, но и разные растения-людоеды, жуки с ядовитой слюной и прочие милые гады. Иногда на экране появляется дама, которую нужно оберегать от прущих со всех сторон монстров. Да и тебя противник не боится атаковать: завидев приближающийся снаряд, немедленно жми «пробел», чтобы прикрыться щитом. В общем, Graveyard Shift – идеальная забава на полчаса. ■

FANTASTIC CONTRAPTION PRIUS EDITION

- **АДРЕС:** www.kongregate.com/games/invite_Ent/fantastic-contraption-prius-edition
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1341KB
- **ОЦЕНКА:** 4

В прошлом году мы писали об отличной флеш-головоломке Fantastic Contraption (fantasticcontraption.com). В ней нужно было из разных, порой невероятных материалов создать транспорт, чтобы доставить груз из одного пункта в другой. Одни шестеренки крутились по часовой стрелке, другие против, колеса можно было соединить деревянными или даже водяными рейками. Если машина заработала – славно, нет – тогда все разбираем и пробуем заново. Создатели Fantastic Contraption предоставили поле для экспериментов и устранились, не мешая геймерам экспериментировать. В Fantastic Contraption Prius Edition они пошли дальше. Разработчики дали нам редактор уровней, который раньше можно было получить только за деньги. Однако благодаря спонсорству «Тойоты» инструментарий стал бесплатным. Сейчас даже идет конкурс на лучший любительский уровень с призовым фондом в 10 тысяч долларов. Пробуй свои силы! ■

LEGO STAR WARS: THE QUEST FOR R2D2

- **АДРЕС:** starwars.lego.com/en-us/funandgames/clonewars-quest-for-r2d2.aspx
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 4913KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Если тебе нравится LEGO Star Wars, спеши видеть: LEGO выпустила новый, бесплатный эпизод в серии – The Quest for R2D2. Игра, разработанная студией Three Melons, радует отличной графикой, идеальным управлением и общим высоким качеством. Предыстория проста: пропал R2D2. Дроид послал сигнал бедствия своему хозяину, Энакину Скайуокеру. Он также передал чертеж нового военного звездолета, который может изменить ход войны с Торговой федерацией. Играть можно как за Энакина, так и за ситха Асажж Вентресс. Оба вооружены световыми мечами. Только Энакин использует свой против дроидов Федерации, а Асажж – против клонов Республики. В плане геймплея The Quest for R2D2 – стандартный экшен с прыжками, простыми комбо и использованием Силы. Управление осуществляется с помощью нескольких кнопок, но при этом игровой процесс не кажется однообразным. Проверь сам, юный падаван. ■

Автор:
Святослав Торик

WORLD OF WARCRAFT

ПОСЛЕДНИЙ БАСТИОН

ВОТ И ПОДХОДИТ К КОНЦУ ВТОРОЕ ПО СЧЕТУ ДОПОЛНЕНИЕ К WORLD OF WARCRAFT. 11 С ЛИШНИМ МИЛЛИОНОВ ИГРОКОВ ПЛАНОМЕРНО ГОТОВЯТСЯ К ФИНАЛЬНОМУ СОБЫТИЮ WRATH OF THE LICH KING – ВЫХОДУ ПОСЛЕДНЕГО КРУПНОГО КОНТЕНТ-ПАТЧА, В КОТОРОМ ОНИ НАКОНЕЦ СМОГУТ ЗАВАЛИТЬ АРТАСА. ДА-ДА, ВСЕ ВЕРНО. РАЗРАБОТЧИКИ ОТКРЫТО ЗАЯВИЛИ О ТОМ, ЧТО ЭТО БУДЕТ САМАЯ ЧТО НИ НА ЕСТЬ ФИНАЛЬНАЯ СХВАТКА С КОРОЛЕМ ЛИЧЕМ. ВПРОЧЕМ, СИЕ НЕ ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧЕМ БОГАТ ПАТЧ 3.3.

Перед входом в рейдовую часть Цитадели можно найти самых разных персонажей – они ищут рейд, который взял бы их с собой к Ледяному трону.

Провалился под текстуры, случайно споткнувшись о какую-то балку перед входом в Цитадель. Какая жуткая, нелепая смерть!

СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80-ГО УРОВНЯ

ДИСЛОКАЦИЯ
ТЕСТОВЫЙ СЕРВЕР, НОРДСКОЛ

АЦЛК

Поскольку без упоминания самого важного момента не обойтись, начну прямо с него. Итак, апофеозная Цитадель Ледяной короны (Icecrown Citadel) – АЦЛК. Логово Короля Лича, выставочная композиция «Ледяной трон и все-все-все», главная оперативная база Плети. Разработчики запланировали три подземелья для групп из пяти игроков и, разумеется, специальную рейдовую зону.

Подземелья чем-то напоминают Алый монастырь – существует хоть и не обязательный, но сюжетно верный порядок их прохождения. К тому же этот порядок сопровождается набором заданий, которые выдают по мере освоения инстансов. Для начала игроки посещают Forge of Souls – там врикулы под присмотром Бронджама (первый босс) крутят странный механизм, позволяющий Пожирателю душ (второй босс) творить свои темные делишки. Зачистив Кузню, игроки получают возможность телепортироваться в следующий инстанс – Pit of Saron. Это огромная яма, вдоль которой можно даже скакать на ездовых животных. Там всего три босса; главным является Scourgelord Tyrannus. Убийство первых двух – опционально, однако если все-таки заняться ими, то финальная схватка станет заметно легче. После падения Тиранноса перед игроками откроется второй портал – в Halls of Reflection. Третий инстанс на момент написания заметки еще не открыт на тестовом сервере, но один из боссов Pit of Saron говорил что-то о Ледяной скорби (Frostmourne) в Halls of Reflection...

Рейдовый инстанс на 10 и 25 человек (героический режим можно включать отдельно на каждого босса) будет самым эпическим за всю историю существования World of Warcraft. Разработчики открыто говорят, что Артас Менетил и его история – очень важная часть игровой вселенной, и достойное закрытие этой главы считают делом чести. Встреча с Королем Личем, независимо от ее исхода, преисполнится эпичности апокалипсического характера: 12 оригинальных стычек, включая подъем и перестрелку на дирижаблях, битву с абсолютно разными персонажами (от кровавых эльфов-умертвий и поганищ до костяных и зеленых драконов) и, наконец, сражение перед Ледяным троном. Вообще, патч 3.3 очень напоминает Fury of the Sunwell (2.4). Его тоже выпустили после анонса будущего дополне-

Внутри инстанса уютно расположился лагерь Пепельного приговора. Рыцарей возглавляет известный многим Тирион Фордринг.

Рецепты лучших вещей – недорого. Качество экипировки гарантировано разработчиками.

ния, в нем был важный для истории World of Warcraft инстанс с соответствующим боссом-персонажем, и фактически им закрывали историю текущего дополнения. А еще там была новая фракция. Впрочем, здесь тоже. Ashen Verdict – вот как называет себя альянс фракций Серебряный рассвет и Рыцари черного клинка. Репутацию с ними можно заработать походами в ЦЛК и выполнением заданий, а награды окажутся самыми продвинутыми во всей игре. Пепельные рыцари будут продавать рецепты на крутейшие шмотки и давать задания, связанные с топором Теневая скорбь (Shadowmourne) и мечом Кель'Делар (Quel'Delar). И так до самого до «Катаклизма».

ПРИОДЕЖКА

А вот в плане новых предметов традицию слегка поломали. В The Burning Crusade патч 2.4 всего лишь «разметал» лучший на тот момент Рейдовый комплект № 6 (Tier 6) на два инстанса: Черный храм и Солнечный колодец. В этот раз специально для Цитадели Ледяной короны разработчики подготовили целый новый набор, символически именуемый Рейдовый комплект № 10 (Tier 10). Часть комплекта будет доступна за новые эмблемы – Emblem of Frost, другая часть будет падать исключительно в рейдовом инстансе Цитадели. Что касается чисто визуальной составляющей набора... Яростные споры об эстетике и вкусе дизайнеров Blizzard ведутся на всех WoW-форумах с незапамятных времен. И прекращаться не планируют. Интерфейсу тоже прикрутят обновку. Поиск группы (Looking for Group) разделили на поиск группы для подземелий и для рейдов. В сильно переработанном окне поиска ты сможешь выбрать любое количество инстансов (при этом в уже пройденные сегодня «героики» тебя не пустят), отметить возможную роль в группе, узнать, собрана ли она и нет ли людей с сохраненными убитыми боссами. К тому же теперь ты будешь телепортироваться в инстанс из любой точки мира – прощайте, камни встреч! Также можно выбрать случайное подземелье, о котором не узнаешь, пока не соберешь группу и не попадешь внутрь – за прохождение подземелья тебе дадут особую награду! А самым упорным засчитают достижение за успешные совместные походы с 10, 50 и 100 разными игроками.

Находясь в инстансе, ты сможешь не только отказаться от вещи и выбрать «Не откажусь» и «Мне нужно», но и «Распылить». В том случае если вещь никому реально не нужна, она может пойти на разборку, и победителю вместо ненужного предмета достанутся ценные магические осколки. Одно условие: в группе должен быть хотя бы один персонаж, способный распылить шмотку.

ТОЧКА ПОЛЯРНОСТИ

История Нордскола подходит к концу: раскрываются тайны и завершаются истории. Мы точно не знаем, сколько новых квестов будет в патче, однако разработчики уже опубликовали некоторые сведения. Совершенно точно будет цепочка на воссоздание легендарного клинка Кель'Делар (Quel'Delar), включающая в себя даже посещение Солнечного колодца. Будет и цепочка на уже упоминавшуюся Теневую скорбь для опытных рейдеров. Наконец, поход в Цитадель Ледяной короны тоже закончится не просто так, а квестом «Избегая гнева Короля Лича» (Escaping the Wrath of the Lich King).

Полюбившиеся ежедневные задания на героические и обычные подземелья покинут сферу интересов варкрафтеров – эти квесты просто уберут из игры. Зато появятся новые еженедельные задания на убийство того или иного рейдового босса, что по идее должно подхлестнуть игроков к объединению и бесстрашным походам. Подобно «дейликам», рейдовые «еженедельки» станут неплохой прибавкой к рейдерской пенсии. А тем, кто предпочитает отдыхать от рейдов хотя бы один день в неделю, предложат новый квест. В среду в восемь вечера по серверу начинается соревнование по ловле акулы в Нордсколе. Кто первый принесет ее в Даларан, тот получит на выбор ценный приз! Под это дело даже переделают достижение «Лучший рыболов Тернистой долины» – теперь оно называется «Лучший рыболов Азерота» и учитывает победу либо в соревновании в Нордсколе, либо в Тернистой долине.

НА ВХОД С ВЕЩАМИ

Судя по всему, Blizzard готовится к очередному наплыву игроков. В грядущей Cataclysm анонсировали серьезные изменения для новичков, но реально они начинаются уже в патче 3.3. В частности, поменяли экран создания нового персонажа: повысилась информативность относительно рас, классов, их способностей и ролей. В начале игры у заклинателей на игровой панели больше не будет кнопки «атака оружием». И вообще, оружие теперь выдают соответственно классу персонажа: разбойникам – пара кинжалов, шаманам – одноручное оружие и щит, всем остальным – двуручное (посохи, мечи, топоры, дубинки). А еще у первоуровневых персонажей отобрали еду и воду, чтобы повышать здоровье и ману, зато скорость восстановления повысили до 200 процентов от нормальной. При этом с каждым новым уровнем темп регенерации уменьшается, приходя в норму к 15-му уровню.

Издержки тестирования – практически все классы одеты одинаково: что дали на входе, тем и пользуемся.

Первый же монстр может заставить полопеть, все-таки случайным людям сюда ходить не стоит.

Кстати о достижениях. Большинство, разумеется, будут привязаны к новым инстансам и фракции, но найдется местечко и для обновления старых. «Победный трофей» и «Предсказания Времиара» в связи с тем, что «дейлики» нас покинули, перейдут в «Великие подвиги». Там же пропишется «ачивка» за получение более 9000 очков достижений, а также взятие титула и/или ездового животного за восьмой сезон Арены. Претерпят изменения также «Безумие любви» и «Хмелевар» – в основном за счет того, что уберут из списка требуемых некоторые из минорных заданий. А судя по новому достижению Toravon the Ice Watcher (10 player/25 player), в склеп к Архавону добавят четвертого босса. Правда, пока неизвестно, куда именно – ведь в склепе всего три комнаты, и они уже заняты.

В ПОСЛЕДНИЙ ПУТЬ?

Понятное дело, на этом огромный список изменений не исчерпывается. Есть и PvP-исправления, и PvE-; визуальные и чисто игровые; рейдовые на 25 человек и попроще, для одиночек-любителей. Даже такие, которые вообще никак невозможно классифицировать. Например, список игнорирования расширился до 50 персон – это к чему отнести? Важное добавление или нет? Или, к примеру, расовая возможность «Воля отрекшихся» будет делить таймер перезарядки с похожими эффектами из других источников (Медальон Орды и т.п.). Это улучшение или, наоборот, ухудшение? Ну, с Отрекшимися-то понятно, с противниками тоже... А что скажут их соратники?

В общем, как всегда, сложно заранее что-то предполагать и анализировать. Опыт показывает, что проще посидеть и подождать, чем гадать на кофейной гуще. В конце концов, одно-то мы знаем точно: эту игру делают профессионалы, и если что-то пойдет не так, то не так оно пойдет в пределах нормы. Так что сидим на попе ровно, дружище, увидимся через месяц! ■

Цитадель изобилует самыми кошмарными порождениями.

Надеюсь, в русской локализации эту собачку будут звать «Прелесть» (Precious в оригинале).

Rotface, к сожалению, не убивается в одиночку. Но пару процентов я ему снять успел.

Автор:
Денис Кублицкий

ИНТЕРВЬЮ С СЕРГЕЕМ ОРЛОВСКИМ, ПРЕЗИДЕНТОМ NIVAL NETWORK

«АЛЛОДЫ ОНЛАЙН», НАЦИОНАЛЬНАЯ MMORPG, НАКОНЕЦ-ТО ДОСТИГЛА СТАДИИ ОТКРЫТОГО БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЯ И СТАЛА ДОСТУПНА ШИРОКОМУ КРУГУ ИГРОКОВ. ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД ПООБЩАТЬСЯ С ЧЕЛОВЕКОМ, ИМЯ КОТОРОГО НЕИЗМЕННО АССОЦИИРУЕТСЯ СО ВСЕЙ СЕРИЕЙ «АЛЛОДОВ», – СЕРГЕЕМ ОРЛОВСКИМ. ВПРОЧЕМ, РАЗГОВОР ПОЙДЕТ НЕ ТОЛЬКО ОБ «АЛЛОДАХ ОНЛАЙН», НО И МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГРАХ ВООБЩЕ.

? Здравствуйте. Как и когда появилась мысль сделать «Аллоды Онлайн»? Вы можете сказать, что идея лежала на поверхности, но печальный опыт Sims Online, Motor City и Matrix Online подсказывает, что очевидная идея не всегда хороша. К тому же мы знаем, что у вас были планы сделать многопользовательской игрой еще первые «Аллоды». Так какой же правильный ответ?

Идея сделать «Аллоды Онлайн» возникла еще в 1996 году, но полностью созрела и обрела финальное видение только спустя десять лет. К этому времени мы набрали больше опыта в разработке игр в принципе, а также в онлайновых проектах. Уверен, что если бы десять лет назад мы начали делать «Аллоды Онлайн», проект не получился бы настолько масштабным и с таким ярко выраженным национальным характером.

Главная площадь города в «Аллодах» – даже не верится, что это было больше 10 лет назад.

? На какую аудиторию при разработке «Аллодов Онлайн» вы ориентировались? Насколько важны фанаты «Аллодов» и «Проклятых земель»?

Приступая к созданию «Аллодов Онлайн», мы, конечно, думали о фанатах «Аллодов» и «Проклятых земель», но при этом не хотели загонять вселенную в рамки десятилетней давности, ведь за это время многое изменилось. Мы сознательно пошли на серьезные изменения мира, сделали его гораздо ближе русским игрокам, и хотя вначале у нас тоже были сомнения, сейчас я могу признать, что мы были абсолютно правы.

? Как думаете, что будет удерживать игрока в «Аллодах Онлайн»? Ведь для многих наступит момент, когда тематика Древней Руси и усатые орки уже будут неинтересны, а до астрального PvP еще качаться и качаться.

Русская тематика в «Аллодах Онлайн» настолько уникальна, что будет интересна еще очень долгое время. Считаю, что мы смогли создать своевременный, актуальный и неповторимый продукт, отражающий основные стороны жизни нашей страны. Что до астрального PvP, так здесь все просто. Если лучше изучить мир, прокачаться до астральных кораблей получится гораздо быстрее.

? Как вообще удержать игрока в ММО? Насколько эффективны нынешние схемы?

Общих рецептов не существует, но, очевидно, нынешние схемы пока еще далеки от совершенства. Если говорить о хардкорных игроках, то требуется большая глубина игрового процесса – приход стратегий в онлайн частично решит эту задачу. Для казуальных игроков интересным будет появление сессионных игр. Пока их мало и они не очень высокого качества, но в ближайшее время это должно измениться.

? Какие факторы влияют на успешность многопользовательской игры?

Какой фактор успешности фильма или книги? Сеттинг? Персонаж? Фабула? Каждый из них в значительной степени бесполезен по отдельности. Но, правильно сочетая их, мы добиваемся успеха. Игры – это маленькие модельки нашего мира. Что бы ни говорили, но мы все равно делаем игры для себя, преломляем через свое восприятие мира, поэтому главное, наверное, – делать то, что нравится самому, тогда это получится с душой.

? На КРИ 2007 вы говорили, что пользователю нужно дать что-то, чтобы он начал играть в вашу ММО. Изменилось ли что-то за прошедшее время?

Каждый раз, сталкиваясь с чем-то новым, нам надо преодолеть барьер. Для этого нужен страх или желание. Эти два решения работают уже многие тысячи лет, и я не думаю, что за последние 2.5 года что-то могло существенно измениться.

? О счастье игроков в ММО. Не секрет, что подписчики всегда недовольны вне за-

висимости от проекта (будь это WoW или устаревшая корейская гриндилка): слишком просто, слишком сложно, лаги, баги, дисбаланс классов, скучные задания... Список можно продолжать бесконечно. Где счастье?

Вопрос в том, о каком счастье говорить: коротком от одноразовой эмоции или на всю жизнь, в корне которого изменение отношения к миру. Ведь гораздо приятнее давать людям то, что может им принести пользу в будущем. И это отлично применимо к играм, поскольку они могут дать человеку возможность реализоваться, развить себя, научиться быстро принимать сложные решения и увидеть их последствия. Достигается это не только через истории, но и с помощью интерактивности: игрокам дается шанс примерить многообразие социальных ролей, чтобы среди них отыскать себя.

? Сами в ММО играете? В какие?

Будучи ведущим российским оператором онлайновых игр, мы можем смотреть на проекты изнутри, изучать их на всех срезах. Всего в месяц я смотрю более десяти онлайновых проектов. На самом деле самая большая проблема современных онлайновых игр – то, что для них необходимо много времени. Мы собираемся исправить это упущение.

? Насколько сейчас в ММО важен социальный аспект? Является ли правильным подход, когда игрок может прокачать персонаж до максимального уровня соло?

Основным отличием онлайна является именно социальный аспект, возможность быть частью группы, но мы не собираемся навязывать игрокам какое-либо поведение. Мы предоставим выбор: быть одиночкой или в группе. Поиграв немного в одиночку, человек, скорее всего, сам придет к пониманию того, что в группе можно достичь гораздо большего и в меньший срок. Надеемся, что это знание люди смогут применить и в жизни.

? Практически все издатели сообщают о падении продаж в рознице, в то время как доходность ММО-продуктов растет. С чем это связано? Очевидно же, не только с финансовым кризисом.

Кризис – это просто эволюционная тряска: все нежизнеспособное умирает и освобождает место для новых ростков. Офлайн-игры постепенно впитывают в себя все достоинства кино, при этом обладая интерактивностью. Но и онлайн-игры могут взять все самое лучшее у офлайна, добавляя много нового, например социализацию. Для меня очевидно, что будущее за онлайн-играми, хотя для этого им еще придется очень сильно повзрослеть.

? Среди операторов ММО-проектов наметилась тенденция к переходу на f2p-системы оплаты. Может ли многопользовательская игра с подпиской конкурировать с условно-бесплатными проектами в данный момент? Если да, что кроме качества ей для этого необходимо? Если нет, почему?

Несмотря на то что в недавнем прошлом все игры были по подписке, в России на данный момент нет ни одного успешного проекта, работающего по этой модели. Даже World of Warcraft не так популярна по сравнению с, чего уж греха таить, менее качественными бесплатными играми. Но уже в ближайшее время качество бесплатных игр сильно вырастет. Поэтому, так же как бесплатные интернет-сайты вытеснили платные десять лет назад, бесплатные игры вытеснят подписку.

Визуально между первыми и вторыми «Аллодами» сложно найти отличия. Важнее, что вторая часть позволила снова посетить знакомый мир. Или миры?

▲ *Забавно, что практически ни одна (ММО)RPG не обходится без убийства кабанов, крыс или жаб на раннем этапе развития персонажа.*

? Есть мнение, что плохих игр не бывает. Есть те, что нравятся всем и каждому, и те, аудитория которых очень мала. Является ли это причиной вывода на рынок огромного количества крайне посредственных проектов?

Выводить посредственные проекты на рынок экономически нецелесообразно, поскольку популярность качественной игры будет превосходить популярность средней на порядки, и эта разница гораздо больше, чем в офлайне. Другое дело, что в онлайн приходит масса новых жанров, поэтому, даже если есть сомнения в успешности игры, всегда остается место эксперименту.

? Что происходит с рынком многопользовательских игр? Что будет популярно в ближайшем будущем? Привычные для core-аудитории клиентские ММО? Браузерки? Игры, интегрированные в социальные сети? Приложения для iPhone и других мобильных платформ?

Все вместе. Популярными будут игры, рассчитанные на самую широкую аудиторию, одновременно и на заядлых, и на казуальных игроков, обладающие и полноценным клиентом, и браузерным доступом, интегрированные в социальные сети и приложения для мобильных платформ. Именно за ними будущее игровой индустрии. ■

Трехмерное анимированное меню в Проклятых Землях – по тем временам штука невиданная.

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Кирилл Аврорин

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

СЕДЬМОЕ ЧУДО

Релиз Windows 7

В октябре состоялся релиз долгожданной операционной системы Windows 7, которая призвана заменить не слишком популярную Vista. Первые бета-версии появились достаточно давно, мы публиковали массу обзоров и аналитических статей в наших журналах. Все эксперты склоняются к мнению, что система стала менее требовательной к ресурсам, а точнее, использует их намного эффективнее. Также были убраны не ставшие популярными возможности Vista. Очень многое оптимизировано, что-то сделали заново, а что-то вернули из Windows XP. Нельзя сказать, что Windows 7 совершила революцию в мире операционных систем, это скорее сильно доработанная Vista. Если вы недовольны скоростью работы ОС на своей системе, то определенно стоит попробовать перейти на седьмую версию «Окон». Как мы уже говорили, системные требования в общем и целом снижены (речь идет не о официальных системных требованиях, а о реальных запросах ОС к железу), и с новой ОС компьютер будет работать ощутимо быстрее.

WI-FI ИДЕТ В МАССЫ

Плеер Creative Zen X-Fi

О выходе нового медиаплеера сообщила хорошо известная российским пользователям компания Creative. Плеер Zen X-Fi оснащен 2.5-дюймовым дисплеем, встроенным FM-приемником, динамиками и в зависимости от модификации 8, 16 или 32 Гб встроенной памяти. Имеется также слот для карт памяти SD/SDHC, при помощи которых можно расширить память устройства до 64 Гб. Новинка дружит с файлами следующих форматов: DivX, MPEG4, WMV, XviD, JPEG, AAC, Audible, MP3, WMA, а также WAV. Время автономной работы плеера: пять часов в режиме просмотра видео и 36 часов в режиме прослушивания аудио. Размеры новинки 83x55x12.8 мм, вес 69 граммов. Интересная особенность модели: она поддерживает беспроводные сети WiFi. Это позволит без проблем скачивать музыку с домашней сети, а также из интернета в местах с беспроводным доступом. Стоимость нового Zen X-Fi 17 долларов за 8-гигабайтную версию, 240 долларов за 16-гигабайтную и 290 долларов – за топовую 32-гигабайтную. Очень скоро новинки поступят в российскую розницу.

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ИГР

Гарнитура Creative WoW Wireless Headset

Фанаты популярной онлайновой игры World of Warcraft определенно обратят внимание на новую беспроводную гарнитуру Creative WoW Wireless Headset. Она поддерживает новомодную технологию THX TruStudio, призванную значительно повысить качество звука не только во время игры, но и во время прослушивания музыки или просмотра фильмов. Не так давно была представлена и проводная модификация этой гарнитуры. Интересная особенность – разноцветные индикаторы, встроенные в оголовье, демонстрирующие, за какую из рас играет пользователь. Цена и дата появления в российской рознице, правда, пока не называются.

УСКОРЯЕМСЯ

Маршрутизатор ASUS RT-N10

Компания ASUS объявила о начале поставок нового маршрутизатора с поддержкой стандарта 802.11n. Он предлагает пользователям широкие возможности и удобство настройки для работы в Сети. Встроенная в маршрутизатор технология ASUS EZ UI позволяет без лишних усилий и специальных знаний адаптировать его к настройкам Сети и доступа в интернет, управлять беспроводным соединением и своевременно устранять неполадки в Сети. Технология Broadcom Accelerange дает возможность расширить зону покрытия Сети на 300% по сравнению со стандартными устройствами. Конечно, есть отдельные ограничения, при которых зону охвата расширить не удастся, но в общем и целом ASUS обещает значительно большее покрытие в отличие от многих аналогичных моделей. Высокая скорость передачи данных (до 150 Мбит/с) является еще одним стимулом сменить старый роутер на новый, полноценно поддерживающий 802.11n.

СТАНЦИЯ ДЛЯ IPOD – НОВАЯ ВЕРСИЯ

iLuv iMM183

Компания iLuv, известная своими необычными и интересными гаджетами, представила новую док-станцию для поклонников техники Apple. Устройство является радиоприемником, будильником и док-станцией одновременно. Причем в ней можно найти сразу два слота: для зарядки мобильного телефона iPhone и мультимедийного плеера iPod. Поддерживаются следующие модели Apple: iPhone 3GS, iPhone 3G, iPhone, iPod touch второго поколения, iPod nano, iPod touch, iPod classic, iPod с видео, iPod четвертого поколения, iPod mini. Цифровое радио имеет встроенную функцию определения прогноза погоды с помощью радиочастот сервиса NOAA. При помощи этой технологии iLuv iMM183 предупреждает о возможных природных катаклизмах, в том числе смерчах и торнадо, – вполне актуальная для жителей определенных регионов технология. Устройство принимает FM-станции в стереорежиме, имеет пульт дистанционного управления, может хранить до шести частот в своей памяти, а также запоминать до восьми сообщений прогноза погоды.

ЖЕСТКИЙ ДИСК ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Накопитель A-DATA SSD

Производительность твердотельных накопителей постоянно увеличивается, тогда как обычные жесткие диски немного замедлили темп развития, наращивая разве только объемы. Производители SSD постоянно соревнуются в скорости. На наш взгляд, самый быстрый накопитель выпустила компания A-DATA, разумеется, сообщив об этом мировой общественности. Новинка под названием S596 имеет объем 256 Гбайт и скорость чтения на уровне 250 Мб/с. Средняя же скорость записи составляет 180 Мб/с. Для ускорения передачи данных накопитель оснащен кэш-памятью стандарта DDR2 SDRAM. Производитель обнародовал время загрузки новой системы Windows 7 – по его словам, оно составляет не более 20 секунд. Интересно, конечно, было бы провести реальные тесты в различных условиях. Но определенно тем, кто хочет значительно увеличить производительность своей системы в различных приложениях, стоит обратить внимание именно на SSD.

ГОВОРИТ AMD

Планы процессорного гиганта на ближайшее будущее

С Тайваня пришли слухи о новых планах AMD по обновлению процессорных линеек. Как говорится в источнике, с производства снимут процессоры Phenom II X4 900, а также 965 и 925. В 2010 году AMD перестанет выпускать Athlon II X4 600, X3 400. Это плановые сокращения линеек, вызванные заменой на более современные модели. Например, в четвертом квартале этого года AMD выпустит процессор Phenom II X2 555 с тепловыделением на уровне 80 Вт. В начале 2010 года появится Phenom II X4 955, Athlon II X4 640 и Athlon II X2 445. Последние две модели ожидаются достаточно недорогими и предназначенными для бюджетных решений. И наконец, поздней весной ожидается выход первого шестиядерного процессора под кодовым именем Thuban. Скорее всего, этот чип будет выполнен по 45-нанометровому техпроцессу, иметь 512 Кбайт кэша второго уровня и 6 Мбайт кэша третьего уровня. Тактовая же частота составит 2.8 ГГц. Цены пока не называются, но в скором времени с появлением уже официальных роадмепов мы узнаем примерную стоимость новинок.

Автор:
Сергей Плотников

ДЕВЯТЫЙ ВАЛ

ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ГРАФИЧЕСКИХ АДАПТЕРОВ

Тихое, спокойное, ленивое состояние. Непринужденная обстановка с мягкими цветовыми паттернами. Кажется, мир остановился… И вдруг откуда ни возьмись возникает дикий вой вентилятора. Чувствуется сила, мощь, настоящий девятый вал! Атмосфера явно накаляется, и вот ты уже полностью погружен в свой виртуальный мир, где ты – творец всего мироздания. Но, чтобы полностью пережить все ощущения, чтобы впитать каждую каплю столь сладостного адреналина, тебе потребуется мощнейшая видеокарта. Одна из тех, что представлена в сегодняшнем тесте.

PHYSX

Успех NVIDIA и AMD/ATI зависит не только от них самих. Разработчики игровых приложений в стремительном порыве сделать что-то интересное все чаще и чаще обращаются к технологиям игрового ускорения физики. Конечно, каждая компания выбирает свой путь развития, и на сегодняшний день рынок 3D-развлечений разделился в пользу двух ответвлений: NVIDIA PhysX и Intel Havok.

Сначала в 2006 году «родился» первый в мире PPU (Physics Processing Unit) для персональных домашних компьютеров. Изготовленный по 130-нанометровому техническому процессу «камень» имел RISC-ядро, которое управляло связкой VLIW-процессоров, работающих с SIMD-инструкциями и значениями с плавающей запятой. По задумке инженеров, физическое устройство должно было взять всю вычислительную нагрузку на себя, полностью освободив CPU от дополнительной работы. «Центровому» же в теории оставался лишь анализ искусственного интеллекта и общая обработка полигональной графики.

Но молодая контора совершила несколько проступков. Во-первых, она полностью закрылась изнутри, сохранив за собой полное право конфиденциальности относительно своего API, и отказалась войти в состав Microsoft DirectX. Никто без ведома компании не мог использовать ее программный код. Вспоминается ситуация с эгоистичным 3dfx Glide и последующий крах основателя 3D-графики. К сожалению, так получилось и на этот раз.

Спасти тонущее судно помогла NVIDIA, выкупив компанию и одновременно начав новый отсчет компьютерной физики. Хотя со словом «новый» ваш покорный слуга слегка погорячился. Калифорнийцы отказались от дорогого и морально устаревшего PPU и перешли на более привычные технологии связи нескольких адаптеров. В связке GeForce при определенной настройке драйвера одна из видеокарт превращается в физический ускоритель. API Ageia снял «кандалы» и стал абсолютно свободным (в том числе для канадцев). Качество картинки при этом заметно улучшается. Похоже, о таком понятии, как процессорозависимость, придется на время забыть. NVIDIA уже давно на графическом олимпе, и вполне можно ожидать ощутимых достижений.

HAVOK

Ранее никому не известная, ирландская компания Havok, Inc. ринулась с места в карьер, и ее первый SDK сразу же послужил верой и правдой мегакультовой игре Half Life. Движок отвечал за две задачи: за расчет столкновений объектов (вместе с деформацией) и за движение мелких частиц, таких как осколки от разрушений. Конечно, сравнивать тогдашние эффекты с сегодняшними предметами программного искусства бессмысленно, но метод взаимодействия тел друг с другом на самом деле весьма прост и практически остался неизменным по сей день.

В 2000 году на выставке Game Developments Conference ирландские разработчики представили окончательную, готовую версию комплекта средств разработки Havok SDK 1.0. Но парочка компьютерных игр лишь подтолкнула заинтересовавшихся инженеров к созданию принципиально новых графических адаптеров. Так появился долгожданный NVIDIA GeForce 256, который сразу же воспользовался возможностями британского API. Позже ресурсами Havok не преминули воспользоваться графические процессоры ATI.

НЕМНОГО ОБ УСТРОЙСТВЕ GPU

По роду своих обязанностей GPU выполняет множество вычислений в реальном времени. Архитектура «ядра» позволяет за счет множества конвейеров эффективно разбить нагрузку. У ATI указанные блоки называются SIMD Engine, а у «зеленых» – кластеры текстурных процессоров TPC (Texture Processor Cluster). По сути, вычислительным модулям все равно, что преобразовывать. При должном управлении со стороны программ обработка графики элементарно превращается в физику.

В итоге в 2006 году на международной выставке Computex компания Havok представила свою точку зрения на расчет ньютоновых эффектов в компьютерной графике. Было введено понятие DPP Abstraction Layer (уровень абстракции для процессоров параллельной обработки), роль которой играл интерфейс программирования Havok FX. Со стороны железа ATI представила достаточно мощное орудие труда в лице флагманских на тот момент чипов RV5**. Маркетологи неплохо раскрутили такую связку из двух видеокарт Radeon X1900 в CrossFire-массиве и одной – не ниже версии X1600, отвечающей, естественно, за расчеты.

Продвижение программного кода по всему свету остановила жадность разработчиков. Ребята хотели пить больше вкусного «Гиннеса» и потому требовали стерлинговых отчислений от использования их интеллектуальной собственности. Но на любую рыбу всегда найдется особь покрупнее. Разросшаяся до трех офисов (в Токио, Мюнхене и Дублине) компания вскоре была куплена вездесущей Intel, которая никогда не упустит перспективные проекты. В 2008 году шестая версия SDK стала достоянием общественности как для настольных систем, так и для игровых консолей (такие хиты, как Halo 2, Halo 3, The Elder Scroll 4: Oblivion, BioShock, работают именно с Havok).

ATI совместно с Havok выбрала путь физических вычислений за счет архитектурных особенностей сегодняшних графических адаптеров. Разработчики игровых приложений поддержали начинающих Ньютонов не одним десятком компьютерных развлечений (на сегодня их более 170).

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **КОМПЬЮТЕР** USN DGN (Project 1)
- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 3.33, Intel Core i7 Extreme 975
- **КУЛЕР:** Cooler Master Hyper N520
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P6T6 WS Revolution (X58/ICH10)
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 6x2, Kingston Triple Channel DDR3-1333 SDRAM (9-9-9-24 CR2)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 2x750, 2 SAS HDD (10 000 об/мин) @ RAID 0
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** 1200 Вт, InWin Favorite Fire HPC-1200-G14C
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Ultimate x64 7229.09

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

После небольшого путешествия в прошлое пора бы перейти к дням сегодняшним. Так как ваш покорный слуга зарекся писать о физике, то в данном обзоре присутствуют игры, функционирующие либо с PhysX, либо с Havok. На стороне первых выступает промерзший до костей «Анабиоз» и демка The Great Kulu, основанная на популярном движке Unreal Engine 3. Конкурентом технологии «зеленых» мы выбрали горячую осеннюю новинку Red Faction Guerrilla. Все настройки приложений выставлены на максимум с использованием четырехкратного сглаживания, восьмикратной анизотропной фильтрации при разрешении 1920x1080 точек. Таким образом, результаты тестов отлично покажут не только производительность видеокарт, но и «заточку» под определенный физический движок. Да и вообще, продемонстрируют нам целесообразность покупки графического адаптера под то или иное 3D-действие.

Для любителей виртуальных пернатых были произведены прогоны синтетики в 3DMark 2003 и 3DMark Vantage при дефолтных настройках.

LEADTEK GEFORCE WINFAST GTS 250

Выход видеокарты GeForce GTS 250 в свое время навел много шороху. С одной стороны, чип графического адаптера перешел на новый 55-нанометровый техпроцесс, но с другой – как он был G92, так им и остался.

В принципе, если взять эволюцию продуктов NVDIA, то особых отличий между поколениями не найдешь. Видеокарта GeForce GTS 250 является «утонченным» вариантом 65-нанометровой GeForce 9800 GTX, которая, в свою очередь, представляет собой переработку культовой карты GeForce 8800 GTS 512 Мбайт. Последняя, кстати, отличается от GeForce 8800 GT лишь дополнительными 16 универсальными процессорами и 8 текстурными блоками, а сама она в свою очередь является улучшением 90-нанометровой технологии процессора G80 в GeForce 8800 GTX.

Что касается нашего подопытного, то Leadtek GeForce WinFast GTS 250 обладает 512 Мбайт оперативной памяти стандарта GDDR3, в то время как соперник из стана «красного» лагеря уже достаточно давненько практикует использование быстрых «GDDR5-мозгов». Частоты же элементов составляют 738 МГц для GPU и 1100 МГц – для памяти. Не забываем о шейдерных блоках, функционирующих на частоте 1836 МГц. С такими показателями видеокарта без проблем справилась с «Анабиозом» и демотестом последнего движка Unreal Engine. Кадры получились вполне привлекательными. А вот в Red Faction в заданном разрешении уже спокойно не поиграешь. До стабильных 25 FPS эта карта не дотянула совсем чуть-чуть.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Тихая работа, поддержка HDCP
- Цена, малый объем памяти, низкая производительность при больших разрешениях

LEADTEK GEFORCE WINFAST GTX 260 EXTREME+

Видеокарта Leadtek GeForce WinFast GTX 260 extreme+ обладает 216 потоковыми процессорами за счет 65-нанометрового ядра NVIDIA Lumenex. Графический адаптер без особых проблем рассчитывает световую картинку с параметром 16-кратного сглаживания.

Быть может, именно поэтому Leadtek GeForce WinFast GTX 260 extreme+ показала столь хорошие результаты в синтетике и играх, не сильно уступив в заточенных под PhysX приложениях старшей сестрице Leadtek GeForce WinFast GTX 275.

Правда, за повышенные характеристики приходится платить. Так, видеокарта в нагрузке разогревается до 85 градусов по дедушке Цельсию. Сопутствует увеличенному теплопакету и графический чип, функционирующий на повышенной частоте 602 МГц, а также 896 Мбайт GDDR3-памяти (1107 МГц), соединяемых с процессором за счет 448-битной шины. Шейдеры функционируют на штатной частоте 1296 МГц. Наверняка карта могла бы поддаться небольшому оверклоку, но уж слишком большую температуру показали софтовые термометры компьютера.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Тихая работа, поддержка HDCP, хорошая производительность за такую цену
- Высокое тепловыделение

LEADTEK GEFORCE WINFAST GTX 275

Следующая по списку карта располагает на своем текстолитовом тельце чипом (под кодовым названием GT200) с 1400 миллионами 55-нанометровых транзисторов, 240 унифицированными процессорами и 28 ROP-боками. Работает он на штатной частоте 633 МГц. Вокруг GPU распаяны микросхемы памяти объемом 896 Мбайт, функционирующие на частоте 1134 МГц. Шейдеры работают на еще большей частоте – 1404 МГц.

Если сравнить ТТХ этой карточки с младшей моделью GTX 260, то можно понять, на что ушло уменьшение технологического процесса графического адаптера.

Благодаря повышенным частотам GPU и памяти Leadtek GeForce WinFast GTX 275 показала отличные играбельные кадры во всех тестовых играх. Помогло и увеличенное на 24 единицы количество шейдерных блоков. Особенно порадовали глаз в прямом смысле этого слова FPS заточенных под PhysX приложений. Знаете, бегать по промерзшему насквозь кораблю с играбельными кадрами куда приятнее.

Вот только ценовая политика NVIDIA оставляет грустный осадок на душе. Если бы не пресловутый денежный аспект, то Leadtek GeForce WinFast GTX 275 стала бы отличным решением для любого геймера.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Тихая работа, поддержка HDCP, высокая производительность
- Высокое тепловыделение

LEADTEK GEFORCE WINFAST GTX 285

Среди представленных сегодня продуктов тайваньской компании видеокарта Leadtek GeForce WinFast GTX 285, как ты уже догадался, является самым мощным решением. От 275-й модели ее отличают дополнительные восемь ROP-блоков да завышенные частоты. Микросхема GT200b щелкает затворами 55-нанометрового кремниевого транзистора с частотой 648 МГц; 1024 Мбайт памяти GDDR3 с шейдерами работают при 1242 и 1476 МГц соответственно.

Такие характеристики позволили видеокарте получить отличные результаты как в играх, так и в синтетических бенчмарках. И быть бы этой видеокарте лучшей в сегодняшнем обзоре, если бы не один представитель из стана «красных», о котором читай ниже.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокая производительность, тихая работа, поддержка HDCP
- Высокая цена, высокое тепловыделение

XFX RADEON HD 4770

Именно с выходом RV740 ATI заявила во весь голос о своей готовности выпускать видеокарты с 40-нанометровыми чипами. Конечно, бросать в бой производительные адаптеры просто нет смысла, поэтому первой стала видеокарта Radeon HD 4770 с 512 Мбайт быстрой GDDR5-памяти.

В итоге видеокарта получилась достаточно миниатюрной, да еще с неплохой производительностью. Альтернативная система охлаждения в решении от XFX позволила не нагреваться элементам платы выше 50 °C. Складывается такое ощущение, что XFX Radeon HD 4770 идеально подходит к всевозможным миниатюрным корпусам. Причем производительность системы намного превысит показатели более дешевых, примитивных адаптеров или же их интегрированных в системную логику собратьев.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Миниатюрные габариты, отличная производительность за эту цену, низкая температура, поддержка HDCP
- Малый объем памяти, узкая 128-битная шина, низкая производительность при больших разрешениях

XFX RADEON HD 4850

При такой же цене, что у XFX Radeon HD 4770, данный ускоритель оказывается немного шустрее своего 40-нанометрового родственника. Чип работает на частоте 650 МГц. Память – на 1050 МГц. Опять же если проводить параллели с XFX Radeon HD 4770, то GPU имеет частоту на 100 МГц ниже, а память – на 300 МГц выше. Причем у последней карты встроено 512 Мбайт, но уже GDDR3-памяти. Только вот у более поздней модели присутствует привычная 256-битная шина. Если вспомнить старые видеокарты ATI серии X###, то они, как правило, и соперничали с NVIDIA за счет более «толстого» интерфейса.

Еще хочется отметить интересное решение компании XFX по отводу тепла от GPU и элементов питания. Альтернативный кулер работает намного производительнее, нежели референсное однослотовое решение от ATI. В результате плата ни разу не нагрелась выше отметки 50 °C. Правда, при включении вентилятора адаптера на полную катушку становится немного не по себе от издаваемого им рыка.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Миниатюрные габариты, отличная производительность за эту цену, низкая температура, поддержка HDCP
- Малый объем памяти, низкая производительность при больших разрешениях

XFX RADEON HD 4870

В нашем случае ядро RV770 функционирует на частоте 775 МГц, а память – на 1050 МГц. Только вот ее здесь уже не 512 Мбайт, а целый гигабайт. Да к тому же еще и GDDR5! В совокупности с 256-битной шиной пропускная способность платы составляет порядка 134 Гбайт в секунду.

Несмотря на такие вкусности, результаты тестирования немного огорчили. Понятно, что в заточенных под GeForce играх тяжело показать хороший результат, но также не было пройдено испытание под названием Red Factory. При разрешении 1920x1080 точек и при заданных настройках, увы, бегать по Марсу будет не очень-то комфортно. Хотя стоит немного уменьшить разрешение экрана – и геймеру остается только запастись кислородом и смело рваться в бой!

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошая производительность за эту цену, низкая температура, поддержка HDCP
- Сильный рев вентилятора

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

Название продукта	XFX Radeon HD 4770 512 MB DDR5	XFX Radeon HD 4850 512 MB DDR3	XFX Radeon HD 4870 1 GB GDDR5	XFX Radeon HD 4890 1 GB GDDR5	ATI Radeon HD 5870 1 GB GDDR5	Leadtek WinFast GTX 260 EXTREME+	Leadtek WinFast GTX 295	Leadtek WinFast GTX 275	Leadtek WinFast GTS 250
Названгие графического ядра	RV740	RV770	RV770	RV790	Cypress	GT200	GT200	GT200	G92
Технический процесс, нм	40	55	55	55	40	65	55	55	65
Площадь кристалла, кв. мм	137	256	256	282	334	576	470	487	330
Колличество транзисторов, млн	826	956	956	959	2154	1400	1400	1400	754
Частота ядра, МГц	750	625	750	900	850	602	648	633	738
Частота памяти, МГЦ	800	675	900	900	1200	1107	1242	1134	1100
Объем памяти, Мбайт	512	512	1024	1024	1024	896	1024	896	512
Тип памяти	GDDR5	GDDR3	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Шина памяти, бит	128	256	256	256	256	448	512	448	256
Версия графической шины	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0

ВЫВОД

Несомненно, каждая из представленных видеокарт найдет своего покупателя. Но особенно хочется выделить горячую новинку – плату ATI Radeon HD 5780. То, что сотворили с ней канадские разработчики, достойно отдельной похвалы. Если продавцы не сильно завысят цену, то графический адаптер из пятого поколения семейства «радиков» станет настоящим хитом этой осени. Ну а тем, кто не хочет тратить много денег на видеокарту, советуем приобрести Leadtek GeForce WinFast GTX 275 – за такую цену это отличное решение. ■

XFX RADEON HD 4890

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокая производительность, низкая температура, поддержка HDCP
- Шумная система охлаждения

Думаю, не открою большой тайны, если заявлю на всю аудиторию журнала, что XFX Radeon HD 4890 – не что иное, как разогнанный вариант XFX Radeon HD 4870 с тремя лишними миллионами транзисторов. Посмотри сам: GPU отныне функционирует на частоте 1000 МГц. С памятью та же ситуация – 1000 МГц для 1024 Мбайт GDDR5. Сплошные тысячи. Собственно говоря, и все. Кроме двух магических значений частоты, больше ничего не изменилось. Зато немного повысились результаты тестов игровых приложений. Теперь можно спокойно запускать Red Faction Guerrilla и не бояться за свои глазки. А вот почему результаты синтетики оказались ниже результатов XFX Radeon HD 4870, честно говоря, для вашего покорного слуги является загадкой. Скорее всего, следствие тому драйвер Catalyst 9.9, так как графический адаптер с большими частотами процессора и памяти просто обязан набирать больше попугаев.

ATI RADEON HD 5870

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличная производительность
- Высокая цена

Ждали-ждали и наконец-то дождались! ATI начала продажу графических адаптеров Radeon пятого семейства. Стоит только посмотреть на результаты финских бенчмарков и FPS «красного фактора», как сразу ощущаешь всю мощь ATI Radeon HD 5870.

Еще бы, ведь на кристалле площадью 334 квадратных миллиметра разместили 2.15 миллиарда транзисторов, изготовленных по 40-нанометровому техническому процессу. Частота ядра в номинале составляет 850 МГц, а частота быстрой GDDR5-памяти объемом 1024 Мбайт – 1200 МГц! При всем при этом количество текстурных блоков увеличилось вдвое относительно XFX Radeon HD 4890 и отныне составляет 80 единиц. Шейдерные процессоры также удвоились. Теперь их 1600 штук!

Но не только цифровыми характеристиками силен флагманский адаптер ATI. В основе чипа Cypress («Кипарис») лежит новая, сильно переработанная архитектура с несколькими значимыми дополнениями, такими как поддержка DirectX 11, многопоточная визуализация, аппаратная тесселяция (разбиение изображения на мелкие части), и прочими вкусностями, помогающими мирному пользователю получить как можно больше удовольствия от времяпрепровождения за компьютером.

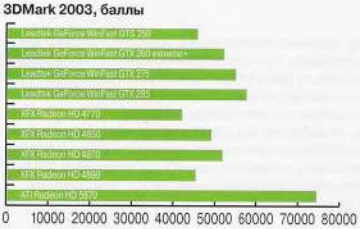
Температура, °C

График температур сегодняшних подопытных.

3DMark Vantage, P-marks

Огромное преимущество ATI Radeon HD 5870. А вот равенство между XFX Radeon HD 4870 и XFX Radeon HD 4890 можно объяснить исключительно неполадками с драйверами.

3DMark 2003, баллы



Огромное преимущество ATI Radeon HD 5870 перед всеми участниками сегодняшних виртуальных забегов.

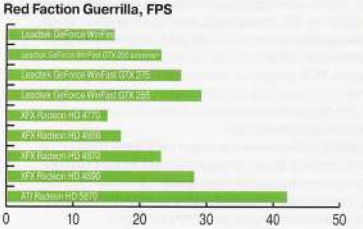
Анабиоз, FPS

Не удивляйся слабым результатам всех без исключения видеокарт ATI. Игра «Анабиоз» явно заточена под технологию PhysX и графические адаптеры GeForce. Такие неутешительные для Radeon итоги наблюдались не только у нас, но и среди именитых оверклокеров. В общем, если хочешь без проблем пользоваться физическим движком от NVIDIA, придется покупать их видеокарту!

The Great Kulu, FPS

Ситуация, аналогичная ситуации с «Анабиозом».

Red Faction Guerrilla, FPS



А вот теперь все встало на свои места. Дружественный ко всем адаптерам физический движок Havok позволяет раскрыться видеокартам ATI в полной мере. И, конечно же, на высоте Radeon HD 5870!

Автор:
Андрей Муравьев

ЗВУКОВОЙ БАЛАНС

АКУСТИКА 2.1 JET BALANCE JB-413

Рассматриваемая нами Jet Balance JB-413 входит в число акустических систем, которыми компания Jet Balance пополнила в этом году свой модельный ряд. Она предназначена для весьма широкой аудитории. Скорее всего, система заинтересует пользователей, которым нужна простая АС с приятным дизайном и неплохим звуком для игр и воспроизведения различного мультимедиаконтента, о чем свидетельствует и слоган на коробке: «Слушай. Играй».

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ВЫХОДНАЯ МОЩНОСТЬ (RMS):** 32 Вт (сабвуфер – 12 Вт, сателлиты – 10 Вт)
- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 45 Гц – 18 кГц
- **СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:** 60 дБ
- **ДИАМЕТР ДИНАМИКОВ САТЕЛЛИТОВ:** 3"
- **ДИАМЕТР ДИНАМИКА САБВУФЕРА:** 4.5"
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА:** MDF
- **ГАБАРИТЫ САТЕЛЛИТОВ:** 100x152x132 мм
- **ГАБАРИТЫ САБВУФЕРА:** 155x236x280 мм

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Неплохое звучание
+ Корпус из MDF
+ Удобный пульт
- Однополосный эквалайзер, расположен на задней стенке
- Однополосные сателлиты

КОНСТРУКЦИЯ

Jet Balance JB-413 представляет собой акустику 2.1, усилитель, как обычно, расположен в корпусе сабвуфера. Отметим, что не только последний, но и корпуса сателлитов выполнены из MDF, а не из пластика, что, конечно, радует. Сателлиты у JB-413, к сожалению, однополосные, содержат по одному динамику диаметром 3", а диаметр НЧ-динамика сабвуфера составляет 4.5". Акустическая система имеет магнитное экранирование для снижения воздействия на ЭЛТ-мониторы и другие устройства. К источнику сигнала АС может подключаться либо через проводной пульт ДУ, либо с помощью прилагающегося провода с разъемом 3.5 Jack на одном конце и 2 x RCA на другом. Провод этот, правда, имеет, на наш взгляд, недостаточную длину. То же самое (хотя и в меньшей степени) относится и к шнуру питания, из-за чего для удобного размещения сабвуфера, возможно, придется воспользоваться удлинителем.

ВНЕШНИЙ ВИД

Корпуса колонок имеют серебристый цвет и черные фронтальные части. Передняя панель сабвуфера выполнена из пластика, на ней расположено отверстие фазоинвертора, кнопка включения, индикатор питания в виде оранжевого светодиода и регулятора громкости, представляющий собой полусферу. На задней стенке кроме входных и выходных RCA-разъемов можно найти регулятор уровня басов – все же не самое удачное расположение, не помешал бы и регулятор тона. НЧ-динамик закреплен на боковой стенке, спереди находится отверстие фазоинвертора.
На проводном пульте расположен еще один регулятор громкости достаточно оригинального вида, пользоваться им вполне удобно. Также на пульте имеется выход для наушников и дополнительный линейный вход, к которому с помощью уже упомянутого провода Jack-RCA можно подключить еще один источник звука.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Чтобы оценить звуковые качества АС, мы воспроизводили через нее оригинальные аудиодиски с музыкой различных жанров. Кроме того, было воспроизведено несколько специальных тестовых записей.

ЗВУК

На наш взгляд, звучание системы вполне неплохое, особенно для игр и просмотра видео. Если для тебя важно качественное воспроизведение музыки, то здесь определенно стоит сформировать свое мнение. Нам, к примеру, не очень понравились басы, и иногда хотелось немного прибрать на эквалайзере середину.
Тест показал, что сабвуфер, как и заявлено производителем в спецификациях, способен воспроизводить частоты от 45 Гц, его АЧХ достаточно равномерна, но имеется резкий всплеск в районе 125 Гц. Равномерность АЧХ в среднем диапазоне частот тоже оказалась удовлетворительной.

ВЫВОДЫ

Jet Balance JB-413 показала качество звучания не ниже среднего, оно устроит большое количество пользователей, имеет неплохой дизайн, достаточно удачную конструкцию и невысокую цену. Поэтому данная модель вполне может быть использована в качестве универсальной компьютерной АС.

Автор:
Сергей Никитин

МАЛО ПРОВОДОВ, НО МНОГО ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ОБЗОР БЕСПРОВОДНОГО РОУТЕРА ASUS RT-N16

Компания ASUS успела положительно зарекомендовать себя на рынке роутеров, поэтому каждое новое устройство, выпускаемое ею на рынок, вызывает интерес как у тех, кто собирается приобрести такое устройство впервые, так и у тех, кто ищет замену старой модели. Подобная новинка оказалась у нас в руках, и мы внимательно ее изучили, чтобы понять, на что она способна.

ЦЕНА 5500 РУБ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **БЕСПРОВОДНАЯ ТОЧКА ДОСТУПА:** IEEE 802.11 b/g/n draft (до 300 Мбит/сек)
- **ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН, ГГЦ:** 2.4~2.5
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** 1xWAN, 4xLAN, 10/100/1000 Мбит/сек
- **БЕЗОПАСНОСТЬ:** WEP (64/128 бит), WPA-PSK, WPA2-PSK, WPA-Enterprise, WPA2-Enterprise
- **ФУНКЦИИ РОУТЕРА:** NAT/NAPT, Static Routing, DHCP, EZQoSZ , DynDNS
- **ФУНКЦИИ ФАЙЕРВОЛА:** Packet Filter, URL Filter, SPI, MAC Filter
- **ПОДДЕРЖКА СОЕДИНЕНИЙ:** PPPoE, PPTP, L2TP, статический и динамический IP-адрес
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** WAN Bridging, AiDisk, EZSetup, EZQoS, WPS, медиасервер UPnP, 2 порта USB 2.0 для подключения внешних устройств

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Внешний вид роутера ASUS RT-N16 вполне стандартен – простая белая коробочка средних размеров. Особых экстерьерных изысков нет, впрочем, они роутеру и не нужны. Немного оживляют картину индикаторы на передней панели и три крупные съемные антенны. Антенны при желании снять или повернуть в пространстве так, чтобы улучшить качество приема и передачи сигналов. Кстати, роутер как ставится на стол, так и крепится на стену.

В отличие от внешнего вида начинка этого роутера гораздо более интересна и заслуживает самого пристального внимания. В основе устройства лежит чип BCM4718 с тактовой частотой 533 МГц, а также 128 Мб памяти DDR2, благодаря чему ASUS RT-N16 способен справляться с большой нагрузкой. Основными преимуществами новинки являются гигабитные порты LAN и поддержка черновой версии IEEE 802.11n, которая позволяет развивать скорость до 300 Мбит/с. На порте WAN роутера можно создать любой тип соединения и даже не один, а два (например, VPN-туннель для выхода в интернет и локальная сеть), а адрес сервера VPN может быть введен в виде и имени, и IP-адреса. Такой функционал очень ценен в нашей стране, учитывая архитектуру построения сетей большого количества провайдеров. У тебя не возникнет такой проблемы, когда доступна либо только локальная сеть, либо только интернет.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ФУНКЦИОНАЛ

Другим приятным моментом является наличие пары портов шины USB 2.0, которые позволяют подключать к роутеру различные устройства, делая их доступными для использования через Сеть. Например, принтер или МФУ, причем в последнем случае будет доступна функция не только печати, но и сканирования. При подключении внешнего жесткого диска ASUS RT-N16 также предоставляет пользователю широкие возможности по работе с ним. Так, соединение можно осуществить как через сетевое окружение (SMB), подключив устройство как сетевой диск, так и через FTP-сервер. На своем сервере ты будешь богом и царем: либо разрешишь к нему доступ для всех, либо создашь учетные записи для избранных, вдобавок создав для каждой перечень разрешенных к просмотру папок. С помощью утилиты Download Master, содержащейся в комплекте поставки, можно указать роутеру файл или файлы, которые нужно скачать в твое отсутствие, причем можно выбрать протокол BitTorrent, FTP или HTTP. Компьютер в это время вообще может быть выключен! Доступ к жесткому диску, внезапно ставшему сервером, можно осуществить как из локальной сети, так и из интернета, воспользовавшись доменным именем (спасибо функции AiDisk). А благодаря функции UPnP ты создашь медиасервер, фильмы с которого посетители смогут просматривать через сетевой медиаплеер, через него же прослушивать музыку.

ПРОСТОТА НАСТРОЙКИ

Не лишним дополнением, как нам кажется, является утилита ASUS EZSetup. Она позволяет пройти процесс настройки беспроводной сети и доступа в Интернет за считанные минуты, не обладая специальными техническими знаниями. Необходимо только выбрать свой город и провайдера, а затем ввести минимум данных, выданных при заключении договора на предоставление телематических услуг. Эта утилита помогает настроить все самостоятельно, без лишних усилий, не обращаясь к своим более продвинутым друзьям, так как содержит настройки для 100 с лишним провайдеров в 80 крупных городах России.

Конечно, для того, чтобы комфортно управлять этими и множеством других возможностей роутера, требуется дружелюбный интерфейс. И он здесь есть! Все пункты меню удобно и логично сгруппированы, так что разобраться в нем не составит труда. Кроме того, практически к каждой опции имеется небольшое описание, что еще больше упрощает работу. Очень удобным функционалом является так называемая карта сети, на которой схематично отображаются роутер и подключенные к нему устройства (присоединенные как по проводам, так и по Wi-Fi), в том числе USB-изделия. Кликнув на изображении устройства, ты получишь подробную информацию о нем. Например, для жесткого диска будет показано количество свободного места. Немаловажно и то, что на данной схеме отмечаются все обнаруженные проблемы, которые к тому же решаются с помощью имеющейся диагностической системы.

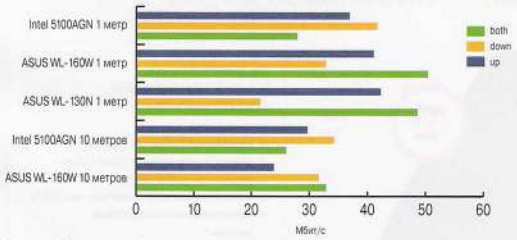
Очень удобно реализована и функция шейпинга трафика. Можно пойти классическим путем, вручную забивая порты и IP-адреса, а можно воспользоваться функцией EZQoS, выбрав один из видов приоритетного трафика, и дальше система настроит все сама. Примерно та же ситуация и с безопасностью – поддержка технологии WPS позволяет быстро настроить защищенное шифрованное соединение.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для того чтобы изучить данное устройство наиболее полно, мы провели несколько тестовых испытаний. Первое заключалось в измерении скорости маршрутизации в случае статического соединения на WAN-порте. Мы имитировали реальную работу пользователя с интернетом, то есть измеряли скорость передачи данных в направлениях LAN → WAN и WAN → LAN. Во второй части этого исследования производились замеры при установке VPN-соединения (PPTP), которое создает существенную нагрузку на процессор роутера.

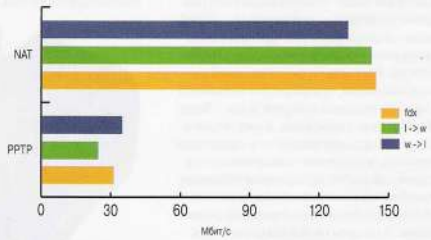
Для того, чтобы измерить скорость работы беспроводной сети, мы подключали роутер кабелем к компьютеру с гигабитной сетевой платой, а по Wi-Fi к роутеру подключался ноутбук. Между ним и настольным ПК передавались пакеты максимального размера (канал шифровался по методу WPA2-PSK-AES). Для чистоты эксперимента в ноутбуке использовались три разных адаптера Wi-Fi: ASUS WL-160W, ASUS WL-130N и Intel Wi-Fi Link 5100AGN (встроен в ноутбук ASUS N81Vg). Причем для адаптера ASUS WL-160W и того, что был встроен в ноутбук, измерения проводились при передаче с расстояния как 1 м, так и 10 м, а для ASUS WL-130N – только с 1 м. Кроме того, к разъему USB роутера подключался внешний жесткий диск WD Elements, и мы замеряли скорость его работы при передаче данных из локальной сети через сетевое окружение и по протоколу FTP (с помощью Crystal Disk Mark). Во время исследований на роутере была установлена прошивка версии 9.3.0.7 b.

Скорость работы Wi-Fi с различными адаптерами



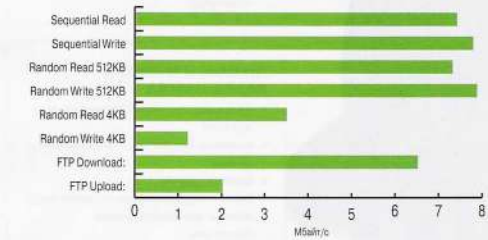
Скорость беспроводного соединения у роутера находится на неплохом уровне.

Скорость WAN-интерфейса



Пропускная способность WAN-интерфейса, но для большинства пользователей ее будет достаточно.

Скорость доступа к USB-диску



Для домашнего файл-сервера производительности будет достаточно.

ВЫВОДЫ

Роутер ASUS RT-N16 получился интересным, хотя и неоднозначным устройством. С одной стороны, мы имеем мощную начинку, широкие функциональные возможности, дружелюбный интерфейс и много других приятных и полезных вещей. Наши тесты показали, что скорость работы беспроводной сети у роутера достаточно хорошая. Производительность маршрутизации «по кабелю» так же неплоха. Поэтому, если тебе требуется достаточно простой в использовании и настройке роутер с мощным функционалом, то ASUS RT-N16 тебе подойдет.

Автор:
Кузнецова Ирина

«ВЫСОКОТОЧНАЯ» БИТВА

RAZER MAMBA VS LOGITECH GAMING MOUSE G500

Не для кого не секрет, что удобство и точность мыши значительно влияют на степень удовольствия, получаемого среднестатистическим геймером, например, во время массового истребления жутких тварей, порожденных воспаленным воображением разработчиков игр, или при реализации долговременного хитрого плана по захвату вражеской территории. Именно поэтому уважающие себя производители уделяют особое внимание данной категории людей и порой создают поистине достойные манипуляторы. Сегодня мы с удовольствием столкнем лоб в лоб две лучшие геймерские новинки. Битва обещает быть жаркой!

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Игровые мыши должны испытываться в естественной среде – с этим не поспоришь, поэтому мы много и долго играли. Для теста выбрали шутер, стратегию и MMORPG –это Quake Live, C&C3: Tiberium Wars и World of Warcraft соответственно. Кроме этого, мы оценили дизайн и эргономичность мышей, а также посмотрели, как они выполняют стандартные повседневные функции, как то: интернет-серфинг и работа с документами.

«ЧЕРНАЯ МАМБА»

Компании Razer, посвятившей себя созданию девайсов исключительно для геймеров, в очередной раз удалось своим творением моментально вызвать бурю эмоций. Речь идет о беспроводной геймерской мыши, традиционно названной в честь очередной опасной змеи – Razer Mamba. Еще запакована, а уже гипнотизирует. Мышь поставляется в эффектной упаковке: устройство находится на подставке, накрытое прозрачным колпаком, подобно тому как в фильмах принято изображать особо ценные музейные экземпляры. А по сути перед нами конструкция из черной пластмассовой кубической коробки снизу (в ней очень аккуратно по трем картонным отсекам разложены шнур USB-mini-USB, литий-ионный аккумулятор и крышка от батарейного отсека, док-станция и документация) и полого прозрачного пластмассового куба без нижней грани сверху. Добраться до мыши оказалось делом непростым – защелки слишком тугие, но мы в итоге справились. Приступим к осмотру. Mamba выглядит очень стильно и благородно – аплодисменты дизайнерам Razer. Корпус устройства выполнен из очень приятного на ощупь матового пластика черного цвета, по бокам имеются глянцевые вставки-полоски, что придает мыши изящные очертания. Кнопки для удобства сделаны из матового пластика, для большого пальца и мизинца также предусмотрены специальные вставки. Основные клавиши слегка вогнуты, дополнительные кнопки достаточно крупные. Колесо прокрутки прорезиненное, с крупными засечками. Все это обеспечивает удивительно комфортную работу с мышью и исключительно приятные тактильные ощущения. Рука не устает даже после многочасовых баталий в виртуальной реальности. Благодаря тефлоновым накладкам мышь хорошо скользит по поверхности, а сенсор непривередлив к типу поверхности. На корпусе имеется индикатор, который показывает заряд аккумулятора, а также текущее разрешение сенсора. Колесо прокрутки по краям подсвечивается синим, что придает манипулятору особый шарм.

СВОБОДА ОТ ПРОВОДОВ?

Главной особенностью Razer Mamba является то, что ее можно использовать как в беспроводном, так и в проводном режимах. Пора разрушать стереотипы: игровая мышь может быть беспроводной (тем более если есть подстраховка в виде возможности подсоединить шнур). Это чертовски удобно: ничто не цепляется и не путается во время активной игры. А время отклика в 1 мс как в беспроводном, так и в проводном режимах должно разрешить все сомнения окончательно (и это мы проверим). На нижней поверхности мыши находится кнопка для соединения с док-станцией, защелка для провода и переключатель on/off. Док-станция служит одновременно приемником сигнала с мыши и подзарядкой. Она выполнена из черного глянцевого пластика; самый низ по периметру подставки подсвечен синим: когда мышь заряжается, свет пульсирует – завораживает... Проводной режим реализуется очень просто: шнур, который соединяет док-станцию с компьютером, отсоединяем и вставляем в мышь, для чего под колесиком имеется разъем mini-USB. Жаль только, что любой провод USB-mini-USB не подойдет: разъем mini-USB выполнен в нестандартном формате (похож на маленький перевернутый пистолет). Провод достаточно длинный, в плетеной обмотке, что выглядит аккуратно и представляется нам надежным. Приятно, что с подключенным шнуром мышь не простаивает, а заряжается – получается фактически цикл нон-стоп. Аккумулятора не хватает надолго, поэтому надо не забывать ставить мышь на подзарядку, когда она не используется.

ДОЛГОЖДАННАЯ РЕВИЗИЯ

Культовая мышь G5 от Logitech обзавелась наследницей. Logitech Gaming Mouse G500 поставляется в фирменной картонной коробке с прозрачной вставкой. Внутри мы находим саму мышь, документацию к ней, диск с ПО, набор грузиков (6х 1.7 г и 6х 4.5 г) и картридж для их установ-

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ RAZER MAMBA

- **ТИП СЕНСОРА:** лазерный
- **ИНТЕРФЕЙС:** беспроводной/проводной
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** от 100 до 5600 dpi (изменяется с шагом 100 dpi)
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА/ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1 мс/1000 Гц
- **КОЛИЧЕСТВО ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК:** 7
- **ДЛИНА USB-КАБЕЛЯ:** 2.1 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 32 Кб встроенной памяти, док-станция
- **ВЕС:** 129 г (с аккумулятором), 108 г (без аккумулятора)

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ RAZER MAMBA

+ Высокая эргономичность, приятные тактильные ощущения
+ Наличие как беспроводного, так и проводного режимов
+ Эффектный дизайн
- Аккумулятора хватает ненадолго, уровень заряда влияет на чувствительность мыши
- Высокая цена

ДАЖЕ У ЧЕЛОВЕКА, РЕДКО ИГРАЮЩЕГО В СТРЕЛЯЛКИ, ПОВЫШАЕТСЯ ШАНС ВЫИГРАТЬ ЗА СЧЕТ ТОЧНОСТИ И БЫСТРОТЫ ЭТИХ МЫШЕЙ.

ки. Гирьками можно откалибровать вес манипулятора под себя. Что касается внешнего вида, то производитель неплохо подшлифовал предыдущую модель: мышь стала значительно симпатичнее и эргономичнее. Дизайн в стиле милитари сразу дает нам понять о предназначении данного девайса. Корпус манипулятора выполнен из двух видов пластика: верхняя часть гладкая, но не скользящая, прикасаться к ней приятно; бока сделаны из шершавого пластика – мышь не выскользнет из руки ни при каких обстоятельствах. Выступ для большого пальца стал шире, что обеспечивает больший комфорт при работе с мышью: палец не находится на весу, а, можно сказать, отдыхает. Кнопки выпуклые, что позволяет без труда нащупать их, однако, на наш взгляд, находящиеся под большим пальцем слегка мелковаты. В целом мышь отлично лежит в руке, правда, ощущается некоторая нагрузка на запястье. Колесо прокрутки ребристое, поддерживает навигацию как по вертикали, так и по горизонтали. Что примечательно, у колеса есть два режима, переключающихся легким нажатием находящейся рядом кнопки: плавный и с щелчками (их мы проверим в деле позже). Так же как и у сегодняшнего соперника, имеется индикатор, отображающий используемое на данный момент разрешение сенсора. Сенсор неприхотлив к типу поверхности. Шнур в добротной оплетке достаточно длинный, чтобы можно было подключить G500 к системному блоку, стоящему под столом.

ПРОГРАММИРУЕМ – И В БОЙ

Изначально мы подключили каждую мышь, не устанавливая программное обеспечение. Обе без проблем заработали с системой, единственное – максимальное разрешение мыши от Logitech без ПО оказалось недоступным: включено изначально только три позиции из пяти: 400, 800 и 2000 dpi. Впрочем, для повседневных задач в виде путешествий по Сети и редактирования документов такого разрешения вполне достаточно. Однако было бы глупо не установить драйверы и не раскрыть потенциал игровых грызунов. Набор программных настроек у Razer и Logitech фактически одинаков (разница лишь в оформлении): назначение кнопок, тонкая настройка чувствительности и параметров прокрутки, управление профилями, управление макросами. Чувствительность в обоих случаях настраивается с помощью бегунка на экране, возможна настройка отдельно по осям X и Y. Обе мыши позволяют настроить по пять вариантов чувствительности сенсора, которые можно мгновенно переключать кнопками на корпусе. Кнопок, на которые можно повесить те или иные функции, у G500 аж десять штук, у Mamba поменьше – семь. Встроенная память манипуляторов позволяет сохранять несколько профилей, например, для разных игр.

У «Мамбы» можно программно отключать подсветку (мало ли, вдруг кого-то раздражает, когда ночью мигает). Настройка макросов несколько отличается при назначении комбинаций с задержками. Razer позволяет создать макросы с фиксированной задержкой, то есть интервалы между каждой клавишей в комбинации будут одинаковыми; Logitech же сама высчитывает задержку при назначении комбинации клавиш, что зависит только от того, через какой интервал вы сами нажимаете клавиши в последовательности. Оба варианта по-своему хороши и одновременно плохи: хотелось бы иметь возможность выставлять вручную разные значения каждого из интервалов в комбинации. Тем не менее в WoW очень удобно пользоваться повешенными на кнопки макросами: фактически можно жать одну кнопку и, не напрягаясь, наблюдать за боем – мышь сама «нажмет» за тебя нужные «спеллы».

БЫСТРЕЕ, ЛУЧШЕ, ТОЧНЕЕ

В шутере обе мыши показали себя на высоте, однако в данном случае мы бы отдали предпочтение мыши-наследнице: она обеспечивает абсолютную точность (здесь не последнюю роль сыграла возможность изменять вес под себя). Мышь-змею в стрелялках лучше использовать в проводном режиме, так как чем меньше остается заряда в батарее, тем тормознее она становится. Не хотелось бы облажаться в самый ответственный момент. По ощущениям, переключать оружие с помощью крупного ребристого колесика манипулятора от Razer удобнее, чем при помощи колесика G500, хоть у последней неплохой режим прокрутки с щелчком. Высокое разрешение сенсора (5600 dpi у «Мамбы» и 5700 dpi у G500) в данном жанре действительно уместно. Даже у человека, редко играющего в стрелялки, повышается шанс выиграть за счет точности и быстроты рассматриваемых нами манипуляторов. Разница же в 100 dpi совсем не ощущается. В стратегии порог комфортного разрешения для нас оказался равен 2600 dpi, иначе каждое случайное движение может увести на другой конец карты, даже если это не было целью. Возможность назначать макросы и вешать функции на кнопки здесь как нельзя кстати: управлять войсками стало удобнее. На G500 за счет количества кнопок можно повесить больше функций.

И НАПОСЛЕДОК...

Повседневное просиживание в интернете и работа с офисными приложениями с протестированными нами мышами превращаются в праздник. Например, с помощью назначенных кнопок ты мгновенно переключишься между веб-страницами, также их можно задействовать для управления медиаплеером на компьютере. И плавный режим «логитековской» прокрутки пригодился – быстро пролистывать страницы одно удовольствие. В итоге каждая из рассмотренных сегодня мышей, несомненно, достойна оказаться на твоем компьютерном столе. ■

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ LOGITECH GAMING MOUSE G500

- **ТИП СЕНСОРА:** лазерный
- **ИНТЕРФЕЙС:** проводной
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** от 200 до 5700 dpi (изменяется с шагом 100 dpi)
- **ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1000 Гц
- **КОЛИЧЕСТВО ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК:** 10
- **ДЛИНА USB-КАБЕЛЯ:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** встроенная память, вертикальная и горизонтальная навигация колеса прокрутки, 2 режима прокрутки, картридж с грузиками
- **ВЕС:** n/a (можно увеличить на 27 г за счет гирек)

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ LOGITECH GAMING MOUSE G500

+ Демократичная цена при очень высоком функционале
+ Возможность регулировать вес мыши
+ Два режима колеса прокрутки
- Есть небольшая нагрузка на запястье при длительной работе с манипулятором
- Дизайн на любителя

Автор:
Алексей Шуваев

БЕСПЕРЕБОЙНАЯ РАБОТА ЗА ПЯТЬ МИНУТ

УЧИМСЯ НАСТРАИВАТЬ ИБП ДЛЯ БЕЗОПАСНОЙ РАБОТЫ

СЛОЖНОСТЬ: 3 ИЗ 5

Наступил сезон дождей, плохой погоды и нестабильности в сети электропитания. Для того чтобы многочасовая работа не прекратилась криком негодования перед потухшим монитором или игровой рейд не закончился поражением, стоит обзавестись источником бесперебойного питания, или попросту ИБП. Как с ним работать и на что он способен, мы рассмотрим на примере Ippon Back Verso 600.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Данный ИБП относится к классу off-line и допускает время перехода на автономное питание от 2 до 6 мс. Для обычных офисных и нетребовательных домашних компьютеров этого вполне достаточно. Гарантированная выдаваемая мощность для поддержки бесперебойного питания от аккумуляторов составляет 300 Вт. Во время теста мы подключали системный блок с БП, рассчитанный на 650 Вт, и ЖК-монитор с диагональю 19 дюймов. Однако увеличение нагрузки уменьшает время автономной работы, а также повышает износ элементной базы и аккумуляторной батареи.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

IPPON BACK VERSO 600

- **ВЫХОДНАЯ МОЩНОСТЬ:** 600 VA
- **ВЫХОДНАЯ МОЩНОСТЬ:** 300 Вт
- **ВРЕМЯ ПЕРЕХОДА НА БАТАРЕИ:** 2–6 мс
- **КОЛИЧЕСТВО РАССЕИВАЕМОЙ ЭНЕРГИИ:** 320 Дж/2 мс
- **ЗАЩИТА ТЕЛЕФОННОЙ ЛИНИИ:** порт RJ-11
- **БАТАРЕЯ (АКБ):** герметичная, необслуживаемая, свинцово-кислотная
- **РОЗЕТКИ БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ:** 4
- **РОЗЕТКИ С ФИЛЬТРАЦИЕЙ ПИТАНИЯ:** 2
- **ИНТЕРФЕЙС С КОМПЬЮТЕРОМ:** RS-232, USB
- **ГАБАРИТЫ, ММ:** 202 x 124 x 166

ВОЗМОЖНОСТИ ИБП

Современная модель ИБП очень неприхотлива в эксплуатации и крайне удобна. Начнем с того, что выполнено устройство в виде моноблока с недлинным кабелем, который не предусматривает замены или отключения. Предохранитель позволяет уберечь аппаратуру и начать работу вскоре после перегрузки или замыкания. Фильтрация сетевого или телефонного кабеля возможна и имеет смысл, если заземлять сам ИБП. Два интерфейса для подключения к компьютеру позволят работать как со старыми материнскими платами, так и с самыми современными системами. На верхней панели имеются светодиодные индикаторы, выключатель питания и шесть розеток европейского типа. Две из них выделяются цветом – они имеют простую фильтрацию и не обеспечиваются питанием при исчезновении напряжения во внешней сети.

ШАГ 1: ГОТОВИМСЯ К РАБОТЕ

Распаковав ИБП, подключаем его к любой розетке. Желательно, чтобы розетки имели заземление, что позволит повысить эффективность защиты. Необходимо расположить устройство в зоне досягаемости всех электроприборов, которые планируется подключить. Необходимо помнить, что даже в выключенном состоянии, но при подсоединенном кабеле питания аккумуляторы ИБП подзаряжаются и он потребляет энергию. Важно рассчитать потребляемую аппаратурой энергию и по возможности не перегружать устройство. Проще говоря, суммарная потребляемая мощность для нашего ИБП не должна намного превышать 300 Вт. Желательно распределить нагрузку по разным розеткам. А устройства, не требующие обязательного питания, такие как принтеры, факсы, DVD-плееры, лучше подключать к простой фильтрации. Очень удобно, что от ИБП можно запитать любые бытовые устройства небольшой мощности.

НА ЗАМЕТКУ

К ИБП категорически нельзя подключать потребители тока высокой мощности вроде лазерного принтера или пылесоса, так как велика вероятность выхода из строя инвертора.

ШАГ 2: НАСТРАИВАЕМ СОФТ

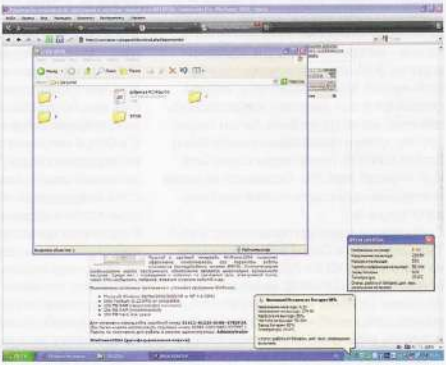
С сайта производителя (www.ippon.ru) мы скачали самую последнюю версию программы Ippon Monitor. Утилита крайне удобная и сразу после инсталляции автоматически ищет оборудование. Все необходимые кабели для соединения ИБП и компьютера в комплекте поставки имеются, и при правильном подключении утилита через несколько секунд обнаружит устройство. Окно настроек представлено на скриншоте. Время опроса устройства можно оставить по умолчанию три секунды, но желательно не выставлять более десяти секунд. Кроме того, мы активировали оповещение о переходе на батареи в течении десяти секунд и предупреждение об остатке батареи 20%. Кроме того, можно запрограммировать автоматическое отключение компьютера по окончании указанного времени. Различные утилиты позволяют выставлять проценты или время, в нашем случае указываются секунды. Устанавливая время исходя из того, что системе необходимо завершить все задачи и правильно отключиться, на что уйдет около минуты. Мы этот параметр отключили, чтобы проследить, сколько времени продержится ИБП.

ШАГ 3: РАБОТАЕМ И НАБЛЮДАЕМ

Если все настроено верно, то в трее появится иконка «молния», и, единожды щелкнув по ней, можно вызвать следующее информационное окно. В нем отображаются все текущие параметры входящего и исходящего напряжения, нагрузки, уровня заряда батареи и температуры. Там же можно наблюдать активность звукового оповещения в случае возникновения проблем с питанием. Надо сказать, что уровень нагрузки может меняться в зависимости от выполняемых задач. К примеру, потребление энергии в офисном и игровом режимах может сильно отличаться, тем более если в компьютере установлена производительная видеокарта. Нами отмечено, что нагрузка на выходе существенно различается при питании от сети и от батарей, поэтому следует учитывать погрешность и предполагать меньшее время автономной работы, чтобы не оказаться у внезапно отключившегося компьютера. Информация в окне будет обновляться с заданной периодичностью. Для справки: аккумулятор из состояния полной разрядки заряжается до 90% своей емкости не менее чем за восемь часов.

ШАГ 4: ОТКЛЮЧЕНИЕ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ

При отключении внешнего питания ты услышишь резкий писк, издаваемый самим ИБП. Даже без программы работы с ИБП по световым индикаторам на корпусе устройства можно судить о состоянии батарей. В нашем случае из-за двойной перегрузки горел красный световой индикатор. Но так как мы избрали щадящий, офисный режим теста, то потребление энергии компьютером было невысоким. На дисплее в это же время отобразилось окно оповещения, которое предупреждало об оставшемся времени автономной работы и уровне зарядки батарей. Отключить пищалку невозможно, и звук исчезнет только после отключения самого устройства или подачи внешнего напряжения. Нагрузка с 15% в стационарном режиме выросла до 55% при питании от батарей. ИБП продержался пять минут при работе с перегрузкой и при 75% заряда аккумулятора неожиданно отключился – таков итог работы с перегрузкой. Производитель обещает гораздо меньшее время работы при превышении потребления выше номинала, поэтому результат можно считать очень достойным.



НА ЗАМЕТКУ

Увеличение потребляемой мощности подключенного оборудования снижает время автономной работы ИБП.

ПО РЕЗУЛЬТАТАМ РАБОТЫ

Конечно же, модель Ippon Back Verso 600 рассчитана на работу с устройствами невысокой мощности, но мы заведомо проводили испытание в невыгодных условиях. Кроме того, сегодня мы научились выставлять параметры оповещения и аварийного отключения компьютера. В случае соответствия номинала потребляемой мощности компьютер завершил бы работу самостоятельно и был бы отключен правильно. За это отвечает софт. Но необходимо понимать, что после подачи питания компьютер не включится, если он предварительно на это не настроен. Большим плюсом является русификация ПО, благодаря чему не приходится долго думать над смыслом и значениями того или иного параметра. Также к положительным сторонам относится возможность подключения любой бытовой техники небольшой мощности. И напоследок хотим порекомендовать настроить автосохранение во всех программах, с которыми приходится работать, и не забывать делать резервные копии.

Автор:
Николай Арсеньев

КАШУ МАСЛОМ НЕ ИСПОРТИШЬ

ПЛАТФОРМА INTEL LYNNFIELD

Уже несколько лет Intel наслаждается гегемонией в области Hi-End-процессоров. И правда, Core i7 под Socket LGA1366 обладает впечатляющей производительностью и значительным разгонным потенциалом. Вместе с ним мы впервые увидели, как Intel перевела контроллер памяти с чипсета в центральный процессор, а заодно внедрила высокопроизводительную шину QPI. Назвать эту платформу народной ну никак нельзя – материнские платы и «камешки» дорогие. В общем, для энтузиастов only. Если честно, все мы надеялись, что Intel снизойдет и таки выпустит процессоры подешевле, но не тут-то было. Гигант пошел другим путем и представил новый разъем Socket LGA1156, процессоры серии Core i5/i7 и чипсет Intel P55. Оправдает ли новая платформа надежды пользователей и не запутает ли их?

Свет увидели сразу три процессора: Core i5 750, Core i7 860 и Core i7 870, работающие на частоте 2.66, 42.8 и 2.93 ГГц. Объединяет новинки ядро Lynnfield, на котором они основаны. Lynnfield, наследник Nehalem, производится по 45-нанометровому техпроцессу, включает 8 Мбайт кэша третьего уровня и по 256 Кбайт кэша второго уровня на каждое ядро. Главное отличие Lynnfield от старшего брата – Core i7 9xx заключается в том, что в нем поддерживается лишь двухканальный режим работы с памятью DDR3 SDRAM. Вместо высокопроизводительной шины QPI (до 25 Гбайт/с) в процессорах Lynnfield используется куда более скромная DMI, обладающая пропускной способностью всего-то 2 Гбайт/с. Вот и спрашивается: как системе этого хватит для обслуживания видеокарт, дополнительных плат расширения, всевозможных портов и сетевого адаптера? Выход инженеры Intel нашли, причем достаточно элегантный.

Забегая вперед, хочется сказать, что на самом деле новые процессоры Core i5/i7 выглядят куда более зрелыми и серьезными, как бы парадоксально это ни звучало. Итак, каково же решение проблемы? Intel уже благополучно перенесла контроллер памяти в процессор, теперь настал черед и контроллера шины PCI Express 2.0 (16 линий). Но это полдела, за поддержку USB-портов (до 14), дополнительных линий PCI Express (до 8), SATA 3 Гбит/с (до 6), а также LAN отвечает чипсет Intel P55, который отныне называется Platform Controller Hub.

Но вернемся к новым процессорам: счастливые пользователи платформы Intel LGA1366 успели насладиться работой технологии Turbo Boost, которая умеет разгонять процессор в случае высокой нагрузки. Причем делается это интеллектуально – возможен разгон как всех ядер процессора, так и индивидуально, что придает технологии большую полезность (далеко не все приложения поддерживают многоядерность же). Так вот, если в процессорах Core i7 под LGA1366 технология Turbo Boost умела менять множитель на 1–2 шага, в новых «камушках» ей дозволено поднимать множитель на 1–4 или 1–5 шагов для Core i5 и Core i7 соответственно. Несмотря на довольно высокие частоты новинок, тепловой пакет стал существенно ниже и составил 95 Вт против прежних 130 Вт. Вот и получается, что процессоры под LGA1156 получились куда более сбалансированными, нежели их старшие собратья. Друг от друга Core i5 и Core i7 несколько отличаются – у Core i5 нет поддержки Hyper-Threading и VT-d. И если первый момент может насторожить простого пользователя, то по второму случаю не стоит особо и задумываться.

В настоящее время под новые процессоры представлен лишь один чипсет – Intel P55. Не густо, надо сказать, хотя в нем и реализовано все, что может понадобиться. В новом году появится Intel P57, однако серьезных изменений, кроме развития технологии Turbo Memory, мы в нем, скорее всего, не увидим. Главная же изюминка P55 – поддержка обеих multi-GPU-технологий: CrossFire и SLI! Это то, о чем мечтали многие поклонники Intel. И правда, до последнего времени чипсеты от Intel могли похвастаться лишь совместимостью с CrossFire, что существенно ограничивало выбор. Теперь проблема решена, но стоит понимать, что поддержка SLI в той или иной материнской плате ложится на плечи производителя самой платы – за все надо платить, и за поддержку SLI тоже (отчисления).

Так стоило ли создавать новую платформу и путать пользователей добавлением еще одного разъема, ведь уже есть LGA775 и LGA1366? Быть может, могли обыграть названия и более прозрачно, но тесты показывают, что выход новой платформы оправдан – Core i5/i7 в плане производительности на голову выше Core 2 Quad и не так сильно уступает Core i7 9xx при равных частотах. И тут самое время поговорить о деньгах: минимальная стоимость материнской платы и процессора под LGA1366 составит 17 тысяч рублей, платформа LGA1156 обойдется существенно дешевле – от 12 тысяч рублей. Конечно, самый простой Core 2 Quad в паре с Intel P45 дешевле, но время LGA775 неминуемо проходит, это уже прошлый век. Nehalem стал доступным, как никогда, новая платформа Intel удалась, ну а путаница с разъемами не так страшна, как ее малюют, – в итоге будут LGA1156 и LGA1366, классическому LGA755 осталось недолго жить. ■

CLARKDALE: ПРОЩАЙ CONROE!

Микроархитектура Conroe стала поворотной в судьбе Intel, ведь NetBurst оказалась не столь впечатляющей и жизнеспособной, хотя компания долго и упорно ее продвигала. Именно Conroe вернул корону Intel и реабилитировал ее в глазах пользователей.

Несмотря на все плюсы Conroe, ее время подходит к концу. В начале 2010 года мы увидим новые процессоры, основанные на ядре Clarkdale. Это будут двухъядерные процессоры с поддержкой Hyper-Threading и Turbo Boost, произведенные на основе 32-нанометрового техпроцесса.

NVIDIA: POWER OF 3

NVIDIA весьма успешно продвигает свои уникальные разработки, и технология по расчету физики – PhysX в их числе. Посмотри только на Batman: Arkham Asylum – игра на загляденье! Эффекты дыма, поведение тканей – все выполнено по высшему разряду. И это доступно только владельцам современных видеокарт от NVIDIA. С появлением новой платформы Intel оба производителя решили объединить усилия и создать общую платформу. Идея калифорнийской компании не сводится к банальной адаптации SLI на Intel P55. Например, купил ты GeForce GTX 275 и наслаждаешься новыми играми, но понимаешь, что производительности таки не хватает. Что делать? Можно, конечно, купить вторую аналогичную карту, правда, это вылетит тебе в копеечку. Если бюджет поджимает, возьми дешевую GeForce 9800 GT и получи до 40% прибавки скорости в играх с поддержкой PhysX. Распределение ролей таково: GeForce GTX 275 займется прорисовкой графики, в то время как GeForce 9800 GT будет рассчитывать физику. Подобный подход уже пыталась продвинуть AMD, но без особого успеха. Посмотрим, как это получится у NVIDIA.

Автор:
Евгений Попов

РАЗГОН INTEL CORE I7-965 EXTREME

Процессор Intel Core i7-965 Extreme был заменен производителем на модель Intel Core i7-975 Extreme с обновленным степпингом и увеличенной частотой (3.2 ГГц против 3.33 ГГц). В целом обе модели практически не отличаются друг от друга. Тем не менее новинка поступила в продажу по более высокой цене. Назревает традиционный вопрос: «Зачем платить больше?», тем более что пресловутые 100 МГц можно получить с помощью разгона. Однако в масштабах оверклокинга такой прирост просто пшик. Посему никто не мешает нам изучить разгонный потенциал Intel Core i7-965 Extreme в реальных условиях и понять, на что же на самом деле способен еще не сброшенный энтузиастами со счетов вышеупомянутый CPU.

МЕТОДИКА

Разгон процессоров Intel Core i7 значительно отличается от аналогичной процедуры для тех же Intel Core 2 Duo. Новые процессоры могут отслеживать потребляемый ток и автоматически снижать частоту, если энергопотребление достигает определенного порога. Эта функция защиты называется Overspeed Protection и предусмотрена, по словам производителя, для защиты портативных серверов и мобильных компьютеров от экстремальных нагрузок. По обыкновению это 130 Вт. Да, в отличие от конкурента Intel не очень жалует энтузиастов, но при этом процессоры серий Extreme могут быть откалиброваны согласно желаниям пользователя. Существует три возможных пути успешного разгона процессора Intel Core i7-965 Extreme. Первый – ступенчатое повышение частоты работы процессора вкупе с подъемом тактовой частоты оперативной памяти и скоростью работы шины QPI. Второй – подъем множителя с включенным режимом Turbo Mode. И наконец, третий – использование комбинации первого и второго методов. Мы опробовали все три метода и можем сказать, что оптимальным решением является работа с множителями процессора и калибровка частоты CPU. При этом отключался режим Turbo Mode и мы не касались на первом этапе напряжения. Эксперименты производились в закрытом корпусе, но при этом для охлаждения представленной модели использовался солидный Cooler Master V8, который был призван свести на нет рост температуры.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Нам удалось добиться рабочего результата при множителе x28. При этом частота процессора составила в результате 4035 МГц, что на 835 МГц больше штатного показателя. Мало того, напряжение не превышало 1.395 В. Практика показывает, что в большинстве случаев приходится достаточно плотно работать с вольтажом, но в нашем случае прирост потребовался небольшой. Мало того, довести процессор удалось и до 4.2 ГГц на множителе x29. Однако при этом работа системы была крайне неустойчивой, и полноценным результатом такой показатель не может считаться.

ПРОВЕРКА НА СТАБИЛЬНОСТЬ

Для проверки системы на стабильность мы пользовались программой S&M, с помощью которой процессор нагружался на 100% и проводился специальный тест. Также мы прогоняли CPU на 3DMark'06. Только после этого полученный при разгоне результат признавался стабильным. Мы проводили разгон не в надежде выжать все соки, для того чтобы показать бессмысленные по сути циферки. Да процессор работает, но толку от этих частот никакого. Однако, чтобы порадовать наших читателей, мы получили и такие данные. Помимо разгона был проведен ряд тестов «до» и «после», чтобы наглядно продемонстрировать разницу между процессором в штатном режиме и разогнанным вариантом. Естественно, не обошлось в этом случае без игр. Для теста нам пригодились Crysis и Unreal Tournament 3. Мы не использовали в тестах анизотропную фильтрацию и антиалайзинг и для пущего эффекта выставили разрешение 1024x768.

ВЫВОДЫ

Стоит сразу отметить, что полученные выше результаты не гарантированы. Дело в том, что каждый CPU обладает определенными свойствами, которые значительно влияют на потенциал той или иной модели. Так что есть вероятность, что другой процессор покажет более высокие результаты... или более низкие. Это как повезет. Что касается нашей модели, то мы считаем эксперимент успешным, хотя сама процедура разгона потребовала от нас большого количества времени. Напоследок отметим, что Intel Core i7-965 Extreme ничем не отличается, по сути, от Intel Core i7-975 Extreme. Те же ядра, только в профиль. Так что не стоит обращать внимания на маркетинговые игры Intel – достаточно приобрести 965-й, пока еще они есть в магазинах. ■

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНЖЕНЕРНОЕ ИМЯ:** Bloomfield
- **КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:** 4
- **ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА:** 3.2 ГГц
- **ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 45 нм
- **РАЗЪЕМ:** LGA 1366
- **КЭШ-ПАМЯТЬ L2:** 4x 256 Кбайт
- **КЭШ-ПАМЯТЬ L3:** 8 Мбайт
- **ТЕПЛОВОЙ ПАКЕТ:** 130 Вт

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** ASUS P6T6 WS Revolution
- **ЧИПСЕТ:** Intel Tylersburg X58
- **КУЛЕР:** Cooler Master V8
- **ВИНЧЕСТЕР:** 250 Гбайт, Seagate Barracuda, SATA, 7200 об/мин
- **ВИДЕОКАРТА:** XFX GeForce GTX 285, 1024 Мбайт
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** 2x 2 Гбайт, Kingston DDR3-1333
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** 1200 Вт, 1200 Вт, InWin Favorite Fire HPC- 1200-G14C
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Microsoft Windows Vista Ultimate SP1

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Super Pi, v.1.5 mod XS, 32M, (штатный):	12.5 с
Super Pi, v.1.5 mod XS, 32M, (оверклок):	8.8 с
3DMark Vantage, Performance Profile, CPU Test (штатный):	19656 Marks
3DMark Vantage, Performance Profile, CPU Test (оверклок):	24121 Marks
Adobe Photoshop CS3, меньше – лучше (штатный):	205 с
Adobe Photoshop CS3, меньше – лучше (оверклок):	151 с
Crysis, 1024x768, High Detail (штатный):	79.5 FPS
Crysis, 1024x768, High Detail (оверклок):	84.1 FPS
Unreal Tournament 3, 1024x768 (штатный):	168.6 FPS
Unreal Tournament 3, 1024x768 (оверклок):	182.3 FPS

Автор:
Николай Арсеньев

МОДДИНГ

Thermalright в угоду счастливым пользователям Intel Core i5 выпустила эксклюзив – кулер MUX-120. Спеши видеть! В свою очередь, Thermaltake оказалась не столь избирательной в выборе поддерживаемых платформ и представила универсальный кулер SpinQ VT с весьма оригинальной конструкцией. Линейка корпусов Thermaltake Element пополнилась моделью Mini ITX, а Scythe продолжает придумывать полезные гаджеты – на сей раз для охлаждения твоего жесткого диска.

THERMALTAKE SPINQ VT

Компания Thermaltake – ветеран на рынке корпусов и систем охлаждения, ей не привыкать приспосабливаться к новым условиям игры и создавать нечто новое. После анонса платформы Intel LGA1156 пришлось недолго ждать выпуска нового кулера, который будет совместим с Core i5, но не только – новинка поддерживает почти все возможные платформы от Intel и AMD. Кулер Thermaltake SpinQ VT крайне необычен, в основу его заложена турбина длиной 85 мм и диаметром 80 мм, для эффектности разработчики добавили красную подсветку. Вокруг турбины расположены алюминиевые пластины (50 шт.), через которые проходят три тепловые трубки, идущие от основания радиатора. Стоит отметить, что конструкция радиатора особенная, использована технология Spiral Fin Technology. Она призвана повысить эффективность охлаждения. Скорость вентилятора можно менять с помощью регулятора VR Fan. Новинка способна остудить пылкий нрав любого процессора (TDP до 180 Вт).

МАТЕРИАЛ: Медь, алюминий **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Socket LGA1366/1156/775 (Intel), Socket AM3/AM2+/AM2/939/754 (AMD) **ВЕНТИЛЯТОР:** 80 мм, 1000–1600 об/мин, 19–28 дБ **РАЗМЕРЫ:** 120.1x159 мм **ВЕС:** 495 г

SCYTHE KAMA BAY PLUS

Продолжаем знакомить тебя с новинками IT-индустрии. Scythe Kama Bay PLUS – весьма занятный гаджет. С первого взгляда и не понять, что к чему, потом становится ясно. Перед тобой 5.25-дюймовая заглушка, снабженная 120-миллиметровым вентилятором Scythe Slip Stream Slim (1200 об/мин). Зачем она может понадобиться? Все просто, на ней предусмотрены разъемы под установку одного 3.5-дюймового или парочки 2.5-дюймовых жестких дисков. Правда, каким образом вентилятор сможет охлаждать второй винчестер, не очень понятно. Любопытно другое – если установить сразу три Scythe Kama Bay PLUS, у тебя появится возможность ставить их не только горизонтально, но и вертикально! Интересная опция. В продаже можно найти версии черной и серебристой расцветок.

ФОРМ-ФАКТОР: 5.25 дюйма **СОВМЕСТИМОСТЬ:** 1x3.5 или 2x2.5 устройства **ВЕНТИЛЯТОР:** Scythe Slip Stream Slim (120 мм, 1200 об/мин, 21.71 дБ) **РАЗМЕРЫ:** 146x127x41 мм **ВЕС:** 275 г

THERMALRIGHT MUX-120

Продукция Thermalright пользуется заслуженной популярностью, и пока она не собирается нас разочаровывать. Мы привыкли ждать от компании самых дорогих решений, однако иногда ее инженеры создают и более доступные шедевры, например MUX-120. Весьма компактный кулер с использованием четырех тепловых трубок и уже привычно изогнутых пластин радиатора. Стоит отметить сразу, что новинка создавалась эксклюзивно для платформы Socket LGA1156. Несправедливо? Пожалуй. В комплект поставки входит оригинальное крепление, 120-миллиметровый вентилятор со скоростью 1200 об/мин и качественная термопаста Chill Factor 2. Хотя MUX-120 комплектуется лишь одним вентилятором, в коробке ты найдешь крепления для установки двух ветродуев – имей это в виду. Установка сразу двух вентиляторов позволит повысить эффективность охлаждения.

МАТЕРИАЛ: Медь, алюминий **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Socket LGA1156 (Intel) **ВЕНТИЛЯТОР:** Thermalright X-Silent 120 (120 мм, 1200 об/мин, 23 дБ) **РАЗМЕРЫ:** 133x38x160 мм **ВЕС:** 670 г

THERMALTAKE ELEMENT Q

Thermaltake бурно развивает серию компьютерных корпусов Element. Еще недавно мы увидели модель T, после чего настал черед G, теперь миру представлен Element Q. Компактный кейс Mini ITX выглядит строго, расцветка – черная с красной вставкой. На лицевой панели расположены индикаторы, кнопки сброса и включения, а также заглушки, убрав которые можно установить по одному 5.25- и 3.5-дюймовому внешнему устройству. В нижней части за шторкой скрыты два разъема USB и аудиопорты. Приятно видеть, что на задней панели нашлось-таки место для карты расширения, причем полноразмерной – это позволит установить достаточно мощную видеокарту. Не мучить же встроенное графическое ядро материнской платы современными играми. Сам корпус поставляется вместе с тихим 200-ваттным блоком питания (с пассивным охлаждением). Thermaltake Element Q можно смело использовать для построения компактной системы.

ФОРМ-ФАКТОР: Mini Case **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Micro ITX **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25"/3.5"/2.5":** 1/2 **РАЗЪЕМЫ РАСШИРЕНИЯ:** 1 **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 2x USB 2.0, Audio **РАЗМЕРЫ:** 130x220x330 мм **ВЕС:** 2.7 кг

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 29 сентября 2009 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера на базе Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных twbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5 750 (2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	8000 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright MUX-120 (1200 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D Pro (Intel P55+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+8 pin, mATX)	6500 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 TW3X4G1600C9DHX G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, 9-9-9-24)	2800 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N295GTX-M2D1792 1792 Мбайт (GDDR3)	17 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative SB X-Fi Surround 5.1 (USB)	3250 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	17528	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	105.1
3DMark06, Default Settings	18624	Call of Duty 5, 1920x1200	68

50 700 РУБ.

Thermalright выпустила эксклюзивный кулер для платформы Core i5 – MUX-120. Он компактен и при этом эффективен, поддерживает установку до двух вентиляторов. В качестве основы идеально подойдет плата ASUS P7P55D Pro с поддержкой CrossFire/SLI, при желании можешь добавить еще одну видеокарту.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (3 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	7500 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Ultra-120 Extreme	2200 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M4N82 Deluxe (NVIDIA nForce 980a SLI, 4 DDR2, PCI-E, SLI, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4[8] pin, ATX)	6000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N295GTX-M2D1792 1792 Мбайт (GDDR3)	17 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	4150 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	16045	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	110.3
3DMark06, Default Settings	17289	Call of Duty 5, 1920x1200	69

51 200 РУБ.

Отличная система для игр и не только. Процессор трудится на более скромной частоте, видеокарта одна. Наверстать потерянные мегагерцы тебе поможет кулер Thermalright Ultra-120 Extreme, не забудь подобрать подходящие 120-миллиметровые вентиляторы. Ну а одной GeForce 295 GTX тебе наверняка хватит с лихвой.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q9400 (2,66 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x3 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	6000 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-X48-DQ6 (Intel X48+ICH10R, 4 DDR2, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB, FireWire, 24+4[8] pin, ATX)	4500 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	8500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	900 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10608	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	70.2
3DMark06, Default Settings	17094	Call of Duty 5, 1920x1200	52

30 500 РУБ.

Переходим на четыре ядра – процессор Intel Core 2 Quad Q9400 обладает достойной частотой и приличным разгонным потенциалом. Материнская плата на базе Intel X48 поддерживает режим CrossFire на полной скорости. Ну а начать можно с одной Radeon HD 4890.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 925 (2,8 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5800 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790GP-UD4H (AMD 790GX+SB750, 4 DDR2, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB, FireWire, 24+4[8] pin, ATX)	5000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	8500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	900 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10846	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	77.9
3DMark06, Default Settings	17829	Call of Duty 5, 1920x1200	55

30 800 РУБ.

Сердцем этой системы стал четырехъядерный AMD Phenom II X4 925, благо стоит не особо дорого. В паре с 4 гигами оперативной памяти и мощной видеокарты ты получишь мощную систему с отличным соотношением цена/качество.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7500 (2,93 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	4000 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (600–2000 об/мин)	1200 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI P45C Neo-FIR (Intel P45+ICH10R, 2 DDR2 + 2 DDR3, PCI-E, RAID, USB, FireWire, 24+4 pin, ATX)	3400 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, 5-6-6-18)	2300 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6900 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	900 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	9136	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54.6
3DMark06, Default Settings	14358	Call of Duty 5, 1920x1200	38

22 750 РУБ.

Хочется играть, но тратить много денег желания нет? Можно извернуться и поиграть сразу двух зайцев. Достаточно взять недорогой двухъядерный процессор с частотой повыше (Intel Core 2 Duo E7500, 2,93 ГГц), не скупиться на оперативку и добавить проверенную временем GeForce GTX 260 216SP.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 620 (2,6 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	4350 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (600–2000 об/мин)	1200 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA78GM-UD2H (AMD 780G+SB700, 4 DDR2, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4 pin, mATX)	2900 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, 5-6-6-18)	2300 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6900 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	900 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	9360	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54.7
3DMark06, Default Settings	13872	Call of Duty 5, 1920x1200	35

22 600 РУБ.

AMD Athlon II X4 620 – отличный четырехъядерный процессор, вышел недавно. Он существенно шустрее старого доброго AMD Phenom X4 9650, не в последнюю очередь благодаря существенно возросшей частоте.

Автор:
Борис Соколов

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
Открою небольшую редакционную тайну. Данная статья должна была появиться в прошлогоднем выпуске журнала. Увы, осуществить задуманное не получилось. В самый последний момент большую часть материалов ноябрьского выпуска рубрики «Ретро» перенесли в следующий номер. Как ни крути, но современные игры приоритетнее «старичков». Вот и получилось, что вместо 15-летия Doom мы с месячным опозданием праздновали 10-летие Half-Life. В этот раз тоже вышло немало свежих игр, в результате чего вновь возникла проблема нехватки драгоценного журнального пространства. Несмотря на все трудности, мы все-таки решили отметить день рождения Doom. Не написать о культовой игре от компании id Software во второй раз подряд было бы просто кощунством. Увы, обстановка не такая торжественная, как год назад. Впрочем, это не помеха: все перечисленные ниже лестные эпитеты в адрес разработчиков никогда не потеряют своей актуальности. Doom, словно вождь мирового пролетариата Владимир Ильич Ленин, жил, жив и будет жить.

Борис Соколов,
редактор рубрики

А вот и не добежишь!

ЖАНР: First-Person Shooter **ИЗДАТЕЛЬ:** id Software **РАЗРАБОТЧИК:** id Software **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Две дискеты
ДАТА ВЫХОДА: 10 декабря 1993 года

DOOM

ИГРА НА ВСЕ ВРЕМЕНА

НОВОЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ СО СТАРЫМ

Признаться, очень сложно писать рецензию на Doom. За 16 лет графические и звуковые технологии не просто сделали шаг вперед, а улетели в космос и совершили несколько витков вокруг земного шара. Несколько минут смотришь на первый уровень и не веришь своим глазам. Неужели перед нами то самое легендарное творение id Software? Неужели это те самые импы и демоны, при появлении которых геймеры вздрагивали и рефлекторно двигали мышкой в сторону? Какие же они сейчас забавные. Эдакие милые персонажи классического диснеевского мультфильма, в котором добро побеждает зло. Только вместо волшебной палочки или какого-нибудь другого магического предмета в руках у главного героя срисованное с детской игрушки помповое ружье.
«Ха, и это и есть культовая игра, икона целого поколения?!» – с иронией спросят молодые геймеры. Да, уважаемые, это она и есть: единственная и неповторимая.

Через мгновение его широкая пасть превратится в бабушкино решето.

ВИНОВНИЦА ВСЕХ БЕД

Doom оставила яркий след в жизни многих людей. Из-за нее школьники и студенты прогуливали занятия, заваливали контрольные и экзамены. Некоторые даже покупали у врачей липовые справки и брали в деканатах академический отпуск ради того, чтобы пройти все эпизоды на самом высоком уровне сложности Nightmare. Другие, наоборот, стали чаще появляться в родных школах и институтах. Нет, в них не проснулась тяга к знаниям. Просто они всяческими способами подмазывались к руководителям компьютерных классов, лабораторий и вычислительных центров. Ведь там можно было резаться в Doom по Сети! После лекций ученики и преподаватели усаживались перед мониторами и охотились друг за другом с ракетометами. Творение id Software стирало границы. Солидный бородатый заведующий кафедрой информатики и юный «козер» (козероги – студенты первого курса, у которых нет хвостов, поскольку они еще ни разу не сдавали сессию) с едва заметным пушком на верхней губе чер-

тыхались при каждом неудачном игровом действии, а иногда поливали друг друга отборными ругательствами. При этом никто ни на кого не обижался – все находились в одинаковых условиях. Честный мужской спор: он и ты, вооруженные BFG9000. Вот и посмотрим, кто сильнее. Чаще всего побеждал опыт. И вот почему: студенты играли по 20–30 минут и уступали место другим желающим. А хитрый завкафедрой никому не уступал место за своим компьютером. Если он сталкивался с сильным соперником, то оставался до вечера оттачивать свои бойцовские навыки. К черту стоящую у плиты жену и ребенка, куда важнее сохранить статус самого крутого мужика на работе. В результате у одних срывались курсовые и дипломы, а у других – кандидатские и докторские диссертации. Но все были довольны: удивительный мир игры с лихвой компенсировал все возникавшие проблемы.

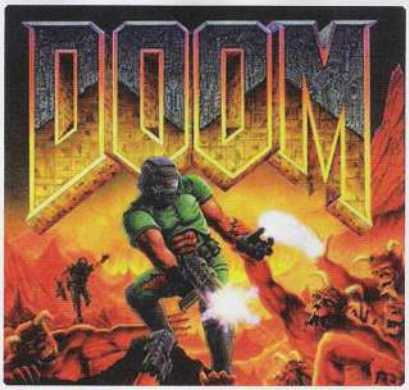
МОЙ DOOM

Описанную выше историю о жестоких зарубах между преподавателями и учениками я услышал, кажется, в 1996 году. Рассказал мне ее один из тех самых студентов. К тому времени он уже получил диплом и работал на радиостанции: вел четыре часа дневного эфира, а потом перебирался из-за CD-проигрывателей и пульта управления к компьютеру записывать рекламные ролики. Мне тогда было 13 лет. Вместе с двумя товарищами мы раз в неделю вели передачу, в которой рассказывали о жизни школьников. Какие в нашем городе прошли детские соревнования, конкурсы, выставки и т.п. Впрочем, это не важно. Важно то, что однажды нам разрешили сыграть в Doom. К тому времени вышли Doom 2, Duke Nukem 3D, Quake, но на компьютере бывшего «студента» была установлена первая часть. Видимо, решил тряхнуть стариной. Играли мы втроем одновременно. Двое сидели за клавиатурой: один отвечал за перемещение героя, другой – за прыжки. Третьему доставалось самое лучшее место – рядом с мышкой. Чтобы никому не было обидно, периодически мы менялись местами.

Даже такой сильно усеченный способ игры нам жутко понравился. Каждый день мы прибегали на радиостанцию и часами ждали момента, когда закончится запись рекламных аудироликов и нам разрешат поиграть 10–15 минут в Doom. Когда время заканчивалось, мы хором выпрашивали дать нам хотя бы еще пару-тройку минуточек. После глубокого вздоха «студент» говорил «ладно» и оставался с нами. Наше время истекало, и мы уговаривали его заново. В итоге вместо 10–15 минут игра растягивалась на час-полтора. Поздним вечером наш благодетель выключал компьютер, закрывал дверь на ключ и отправлялся к заждавшейся жене. Интересно, устраивала ли она ему из-за нас скандалы или нет? В один прекрасный день в комнату поставили второй компьютер, на нем работали сотрудники информационной службы – набирали в «Ворде» новости. Процессор по тем временам был слабеньким, но для Doom его хватало с лихвой. И вот тогда мы узнали, что такое игра по Сети: море адреналина и океан удовольствия. Сразу стало понятно, почему люди брали «академы» и заваливали дипломы с диссертациями.

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ БОЛЕЗНЬ ДУМЕРА

Или вот еще одна интересная байка о Doom-зависимости. Программист Дэйв Тэйлор (подробнее о его роли в создании легендарного творения id Software читай на следующих страницах) в процессе разработки подцепил необычную болезнь. По его словам, игра оказывала на него биологическое воздействие. Чем быстрее он бегал по виртуальным коридорам, тем сильнее у него кружилась голова. После нескольких минут игры ему приходилось ложиться на пол и закрывать глаза, чтобы прийти в себя. Иногда он засыпал прямо в присутствии своих товарищей. Разработчики брали скотч и обклеивали контуры тела Дэйва Тэйлора, словно они были полицейскими, а перед ними лежала убитая жертва. Спустя некоторое время наступал респаун: «труп» поднимался с по-



МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Об этой игре сказано столько, что оказаться оригинальным все равно не удастся. Doom перевернула все наши представления о том, какими на самом деле могут быть игры. Сейчас можно вспомнить время, когда в России только-только начинали получать распространение первые мультимедийные PC, когда на первых выставках компьютеры с запущенной Doom собирали толпы народа, когда отдельные умельцы умудрялись проходить игру на Nigtmare на безумно тормозящих 386-х. Doom не с чем сравнивать, с него, в известном смысле слова, все началось. Глядя на новые поколения геймеров, странно подумать, что есть еще кто-то, кто может судить об играх, не зная Doom.

«Страна игр» № 01 (82) 2001, без оценки

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Doom – одна из самых популярных игр всех времен и народов. Она была портирована на все возможные платформы, которые существовали в то время и появились спустя несколько лет после своего выхода. Даже на предназначенной для молокососов карманной приставке Game Boy Advance есть своя версия Doom и на Atari 2600 тоже. Я знаю, что Doom великая игра, но нет никакого смысла рассказывать вам об этом. Я не собираюсь давать здесь рекомендации, потому что если вы хотели сыграть в нее, вы это уже наверняка сделали.

Сайт Just Games, оценка 91 из 100

ПОДООМАЕМ ЗА СТОЛОМ

В Doom можно резаться, не только сидя перед экраном компьютера, но и на полу или за столом. В 2004 году компания Fantasy Flight Games выпустила Doom: The Boardgame. Игра рассчитана на компанию из двух-четырех человек. Один человек управляет захватившими космическую станцию демонами. Остальные исполняют роль морских пехотинцев. Игроки выбирают из буклета наиболее понравившийся сценарий, затем расставляют своих персонажей на поле, после чего достают из колоды карты и бросают кубики. В среднем партия длится не больше двух часов.

Секретная комната с бонусами кишмя кишит ужасными тварями.

От этого костюмчика толку мало, лучше бы подбросили еще брони.

К ЧЕРТУ ЖЕНУ И РЕБЕНКА, КУДА ВАЖНЕЕ СОХРАНИТЬ СТАТУС САМОГО КРУТОГО МУЖИКА НА РАБОТЕ.

ла и со свежими силами садился за компьютер играть в Doom дальше.

ПРОСТЕНЬКО И СО ВКУСОМ

Как видишь, у каждого геймера своя история знакомства. Лично я не отношу себя к так называемому поколению Doom. Но я прекрасно понимаю, за что миллионы людей полюбили эту великую игру. Простота, красота и удобство – вот те три кита, на которых зиждется ее успех. 10 декабря 1993 года id Software совершила настоящий прорыв в области компьютерной графики. Написанный Джоном Кармаком (John Carmack) движок id Tech 1 позволял создавать уровни со сложной архитектурой и рисовать более красочных персонажей. На смену однообразным коридорам и комнатам из Wolfenstein 3D пришли замысловатые помещения с лестницами и колоннами. Игра стала по-настоящему трехмерной. Ты мог смотреть на предмет снизу вверх, а потом подняться по лестнице и взглянуть на него уже сверху вниз. Еще одно слагаемое успеха – великолепный дизайн уровней. Джон Ромеро (John Romero) и компания совершили маленькое чудо. Сейчас Doom вызывает легкую ухмылку. А 16 лет назад виртуальный мир игры казался самым реалистичным на свете. Что ни карта, то произведение демонического искусства. Ты прорываешься к заветной цели через толпы зараженных морпехов, импов, демонов, пауков и прочую адскую братию. Новый вид оружия появляется в самый подходящий момент. Не хватает помпового ружья – вот тебе шестиствольный пулемет. Не справляешься с наседающими врагами – получи ракетомет и плазмоган. Совсем одолели демоны – на тебе BFG9000 (она же Big Fucking Gun). Высшим пилотажем считалось пройти игру, используя только бензопилу. Уж если сходиться с адскими тварями, то исключительно в ближнем бою и рвать врагин на мелкие кусочки затупившимися зубцами.

Разработчики словно заигрывают с геймерами: кажется, вот оно, окно в секретную комнату с кучей полезных бонусов, рукой подать. Но для того чтобы попасть внутрь, надо обежать пол-уровня. Открываешь дверь, и на тебя вываливается жутко вопящий имп. Собрал патроны, открыл еще одну дверь – и сталкиваешься с толпой демонов. Позже в одном из интервью Джон Ромеро признался, что при создании уровней ему нравилось «прессовать геймера после выигрыша небольшого раунда». И он не прогадал. Справляться с новыми вызовами было чертовски интересно.

ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТЕМЕ

Вряд ли стоит рекомендовать Doom молодым геймерам. Какой бы замечательной ни была игра шестнадцатилетней давности, на фоне современных творений она смотрится архаично. У нового поколения свои иконы. А вот если кто из наших читателей начал знакомство с компьютерными играми начале или середине 90-х годов, то им непременно стоит на пару-тройку вечеров тряхнуть стариной. Ведь наверняка они не прошли мимо такого культурного феномена, как Doom.

Советуем скачать из интернета одну из нескольких фанатских разработок, которые позволяют запускать одну из лучших игр за всю историю существования индустрии на современных компьютерах с высоким разрешением изображения. Очень приятно перенестись на 16 лет назад и вспомнить славные времена, когда деревья были больше, трава зеленее, а виртуальные миры помещались на двух дискетах. ■

ПЕРВЫЕ МОДОСТРОИТЕЛИ

Doom – одна из первых компьютерных игр, к которой выпускались фанатские модификации. В легендарном творении id Software не было встроенного редактора уровней, умельцы добавляли новые WAD-файлы через командную строку. Позже появилась программа Dehacked, позволявшая изменять параметры игры и свойства некоторых объектов. Например, на вооружение главного героя поступали летящие по параболе ручные гранаты и бомбы с часовым механизмом. Звание «Самый лучший мод для Doom» стоит разделить между двумя любительскими разработками: Alien Doom и Star Wars Doom.

А вот и спасительный переход на следующий уровень.

В конце каждой миссии на экран выводилось окно с занимательными статистическими данными.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

МОЛОДЫЕ МИЛЛИОНЕРЫ НА «ФЕРРАРИ»

У каждого народа свои легенды. Много веков назад бродячие артисты, поэты и музыканты ходили по городам и селам, собирали толпы людей и в обмен на аплодисменты, еду или звонкую монету рассказывали занимательные истории о жизни того или иного славного героя. Шло время, слушатели превращались в рассказчиков. Отцы и матери пересказывали когда-то услышанные истории детям. Как говорится, из уст в уста, из поколения в поколение. Каждый хотел добавить в сюжет что-нибудь свое, какую-нибудь яркую, запоминающуюся деталь. Чем больше проходило времени, тем сильнее искажалась первоначальная история.

СОВРЕМЕННАЯ ЛЕГЕНДА

К чему такое вступление? Геймеры в какой-то степени тоже народность – выходящая за рамки государственных границ общность людей со своей культурой, обычаями, языком и прочими объединяющими факторами. У них тоже есть свои легенды. Одна из них – история о двух парнях, совершивших революцию в индустрии электронных развлечений. Речь идет о Джоне Ромеро (John Romero) и Джоне Кармаке (John Carmack).

Раньше бродячие сказители неделями, а то и месяцами топали от одного города к другому, чтобы поведать народу свою историю. Современные технологии позволяют передавать информацию в максимально сжатые сроки. Так что сейчас один год стоит приравнивать к десяти, а то и к столетию. Со дня выхода Doom прошло 16 лет. За это время в различных игровых журналах и на множестве интернет-сайтов было опубликовано огромное количество статей, повествующих о становлении компании и создании легендарной игры. Как в былые времена, авторы пытались добавить что-то от себя. Некоторые даже умудрялись в мельчайших подробностях описать сны Джона Кармака. Разобраться, где правда, а где ложь, пардон, художественный вымысел, очень сложно. Мы решили оперировать только проверенными фактами, взятыми из интервью с разработчиками различных времен и вышедшей в 2003 году книги Дэвида Кушнера (David Kushner) «Хозяева судьбы: как двое парней построили империю и изменили поп-культуру» (Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture). Итак, приступим.

НЕСОСТОЯВШИЙСЯ ХУДОЖНИК

Если бы Ромеро не увлекся компьютерными играми, скорее всего, он бы стал автором графических новелл. В шесть лет Джон нарисовал на бумаге реалистичную копию спортивной Lamborghini. В школе он начал сочинять комиксы. Первое творение называлось «Жребий». Затем появились иллюстрированные инструкции со странными названиями «то необычных способов пыток» и «Как достать домашнюю сиделку». Позже родилась серия про мальчика Мелвина. Юный Ромеро переносил на страницы комиксов свои переживания. Так, в одном из выпусков герой сбежал в игровую галерею и был жестоко избит своим отцом.

ДЕТСТВО

Альфонсо Антонио Ромеро (Alfonso Antonio Romero) и Джинни (Ginny) познакомились в городе Тусон (штат Аризона). С 300 долларами в кармане молодожены переехали в поисках лучшей жизни в Колорадо-Спрингс. 28 октября 1967 года у них родился малыш Джон, а через несколько месяцев семья вернулась в Тусон. Увы, отношения между супругами не заладились. Альфонсо работал специалистом по обслуживанию кондиционеров и отопительных систем, затем ему пришлось вкалывать на медных рудниках. Там он пристрастился к алкоголю. Когда Джону было шесть лет, Джинни надоело терпеть пьяные выходки мужа и она подала на развод. За воспитание Ромеро взялся Джон Шуneман (John Shuneman). Отчим работал в секретной правительственной организации, исследовал черные ящики американских самолетов-разведчиков. Казалось бы, образованный человек, но вел он себя как сержант-дуболом, который учит «любить Родину» с помощью кулаков.

ОТРОЧЕСТВО

В начале 80-х годов в США стали набирать популярность так называемые галереи – помещения, в которых располагались игровые автоматы. Вместо того чтобы учить уроки, Ромеро часами ошивался в маленькой пиццерии «Тимоти» или «Круглом столе», где просаживал все карманные деньги на Asteroids. Разумеется, это плохо сказалось на оценках. Отчим строго-настрого запретил ходить в галереи. «Галереи ведут к развлечениям. Развлечения ведут к правонарушениям. Правонарушения ведут к несостоятельности в учебе и жизни», – рассуждал вояка. Но Джон все равно садился на велосипед и гнал в центр города расстреливать из лазерных пушек стремительно приближающиеся к космическому кораблю огромные каменюки.

Однажды во время игры кто-то дотронулся до плеча Ромеро. Парень подумал, что его отвлекает приятель и рефлекторно сказал: «Какого хрена?!» Он обернулся и увидел перед собой отчима. Разгневанный мистер Шуneман со всей силы впечатал 11-летнего Джона лицом в автомат. Из носа мальчика потекла кровь. Затем схватил ребенка за шиворот и протащил по улице до припаркованного на стоянке грузового пикапа. Казалось бы, с играми покончено раз и навсегда. Но не тут-то было! На следующий день Джон с разбитой губой и заплывшим от синяка глазом все равно оседлал велосипед и тайком поехал в галерею.

А это фотография Джона времен учебы в старших классах.

ЮНОСТЬ

С годами страсть к играм только возрастала. Ромеро повадился ходить в гости к студентам колледжа Сиерра, чтобы по-

Zippy Zombi.

Bongo's Bash.

смотреть, как они возятся с текстовой адвенчурой Colossal Adventure. В конце концов отчим сдался и купил Apple II. Пусть ребенок лучше сидит дома, чем шляется непонятно где.

Джон увлекся программированием. Каждую субботу он ездил в колледж, где сотрудники вычислительного центра учили его обращаться с работающей на перфокартах здоровенной вычислительной машиной производства Hewlett-Packard. Вскоре был готов первый проект – текстовый квест. На Рождество 1982 Ромеро попросил две книги: «Аркадное пособие по графике Apple» и «Строки ассемблера». Через несколько месяцев был написан код первой игры для домашнего компьютера – Dodge 'Em.

5 марта 1984 года компьютерный журнал InCider опубликовал на своих страницах творение 16-летнего Ромеро под названием Scout Search. Геймплей был незатейлив: скаут должен собрать белые прямоугольники быстрее, чем это сделает медведь-гризли. За свой труд юный разработчик получил 100 долларов. Cavern Crusader и Bongo's Bash были опубликованы в A+ Magazine. А еще в проводимом журналом конкурсе на лучшего программиста месяца Ромеро выиграл 600 долларов. С периодичностью примерно раз в шесть недель талантливый разработчик придумывал новые проекты. В 1987 году Major Mayhem украсила обложку Nibble Magazine. В том же году в распространявшемся на дискетах электронном журнале UpTime были опубликованы еще восемь игр: Zippy Zombi, Wacky Wizard, Pyramids of Egypt, Neptune's Nasties, Lethal Labyrint, Krazy Kobra, Jumpster и Evil Eye.

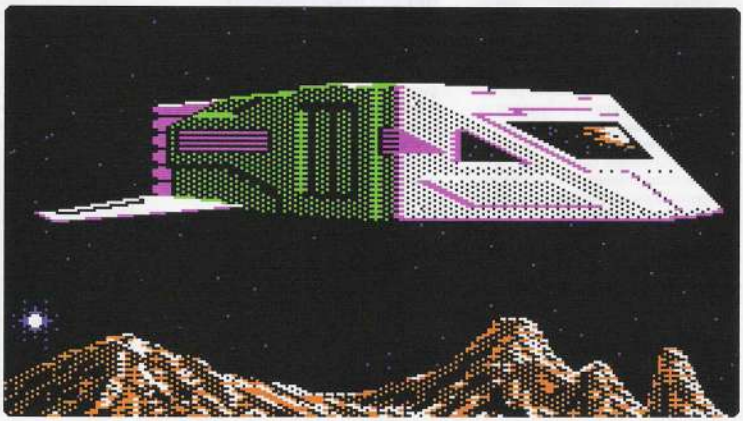
СВОЙ ПУТЬ

16 сентября 1987 года Ромеро отправился со своими творениями на проходивший в выставочном центре Сан-Франциско фестиваль любителей Apple. Там его приметили представители Origin Systems. Молодой программист без раздумий перебрался на северо-восток США в Нью-Гэмпшир. Впрочем, в Origin Systems он задержался ненадолго. После портирования 2400 A.D. с Apple II на Commodore 64 Джон некоторое время трудился под началом Пола Нейрата (Paul Neurath) над легендарной Space Rogue. Вскоре Пол открыл собственную компанию Blue Sky Productions (в 1992 году переименована в Looking Glass Technologies) и пригласил к себе Ромеро. Однако Джон решил отправиться в самостоятельное плавание и вместе с Дэвидом Хэммондом (David Hammond) и Генри Вандербилтом (Henry Vanderbilt) основал Inside Out Software. Троица успешно портировала с Apple II на Commodore 64 Might and Magic 2: Gates to Another World, затем работала над переносом с Commodore 64 на Apple II Tower Toppler, однако Epyx отменила этот проект. Раздосадованный Ромеро покинул компанию и вместе с Лэйном Роутом (Lane Roathe) открыл студию Ideas From The Deep. Но и тут дела не заладились – экшен Zappa Roidz не пользовался большой популярностью. Однажды почти отчаявшийся Джон позвонил главному редактору UpTime Джею Уилбуру (Jay Wilbur) и поинтересовался, нет ли для него какой-нибудь работы. Джей ответил, что покидает журнал, поскольку ему предложили хорошее место в компании Softdisk, и если есть желание, Джон может отправиться вместе с ним. Ромеро без раздумий принял предложение и в марте 1989 года переехал в Шривпорт (штат Луизиана).

МЕНЬШЕ СЛОВ, БОЛЬШЕ ДЕЛА

20 августа 1970 года в семье телевизионного корреспондента Стэна и микробиолога Инги Кармак родился первенец Джон. Ребенок сильно отличался от соседних детишек. Будущий талантливый программист заговорил очень поздно – в 15 месяцев. Но зато как! Карапуз зашел в гостиную со сжатой в руке губкой и без запинок произнес целую фразу: «Вот твоя мочалка, папа». В тот день родители поняли, что в их семье растет гений.

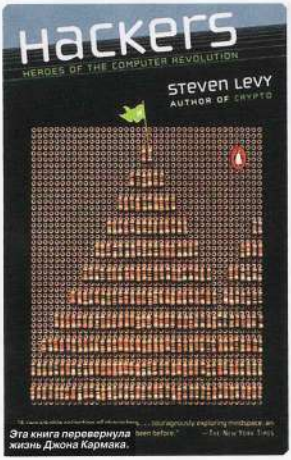
В семь лет Кармак успешно сдал тест, предназначенный для учеников девятого класса. Как и Ромеро, он обожал проводить время в галерее. Его любимыми играми были Space Invaders, Asteroids и Battlezone. Любознательный Джон хотел узнать, как устроены такие сложные машины, и увлекся программированием. В пятом классе он записался на курс



Space Rogue.

ТЮРЬМА-КОЛЫМА

В это сложно поверить, но Кармак провел год в городской исправительной колонии для несовершеннолетних. Четырнадцатилетний Джон очень сильно переживал развод родителей. Вместе со своими друзьями он задумал украсть из соседней школы компьютеры. Когда ребята запрыгивали в комнату через окно, сработала сигнализация. Прибывший полицейский наряд поймал всех воришек с поличным. Суд избрал в качестве меры наказания год в исправительной колонии. Не надо представлять себе обнесенные колючей проволокой высокие стены, бараки и часовых на вышках. Условия были намного лучше. Например, каждое утро малолетних преступников отвозили на автобусе в обычную школу.



Эта книга перевернула жизнь Джона Кармака.

Wolfenstein 3D.

по работе на TRS-80, а на следующий год перевелся в оборудованный компьютерами специальный класс для одаренных и талантливых детей.

РОЛЬ ХАКЕРОВ В СТАНОВЛЕНИИ ЛИЧНОСТИ

В 1984 году вышла книга Стивена Леви (Steven Levy) «Хакеры: Герои компьютерной революции». После ее прочтения Джон окончательно решил связать свою жизнь с программированием и уговорил родителей купить Apple II. Сначала вундеркинд специализировался на написании бинарного кода, потом решил создать собственную игру. Дебютное творение Shadowforge издала компания Nite Owl Production. Автору заплатили тысячу долларов, которые он потратил на покупку Apple II GS.

После окончания средней школы Кармак рассчитывал на кругленькую сумму из трастового фонда (накопления родителей, получаемые ребенком после совершеннолетия) и открыть фирму по производству игр. Однако выяснилось, что мать Джона перевела все деньги на свой счет. На просьбы помочь с раскруткой собственного дела она ответила отказом. Логика была довольно проста: если ее сын хочет работать в компьютерной сфере, то он должен окончить Массачусетский технологический университет и устроиться в какую-нибудь известную фирму, например IBM.

ПРОГРАММИСТ ИЗ ПИЦЦЕРИИ

Осенью 1988 года Джон записался на компьютерные курсы Университета Канзаса. Методики обучения были устаревшими и неинтересными. После второго семестра Джон забросил учебу. Он устроился на полставки в пиццерию и приступил к созданию своей второй игры – Wraith: The Devil's Demise. В качестве издателя вновь выступила Nite Owl Production. На этот раз за работу заплатили не тысячу, а 2 тысячи долларов. Деньги пошли на тюнинг старенького спортивного автомобиля MG MGB.

В 1990 году Кармак продал игру Tennis Softdisk. Представители компании были впечатлены физикой полета мяча и предложили сделать еще несколько игр. Джон подписал контракт на создание RPG-трилогии Dark Designs. Во время работы он добился больших успехов в области портирования игр с одной платформы на другую. В результате Softdisk пригласила талантливого программиста к себе на постоянную работу. Там он познакомился с Джоном Ромеро, Джеем Уилбуром и Томом Холлом (Tom Hall) и однофамильцем Эдрианом Кармаком (Adrian Carmack). Вместе они создали PARAGON, Xenopods, Slordax: The Unknown Enemy и две части Catacomb.

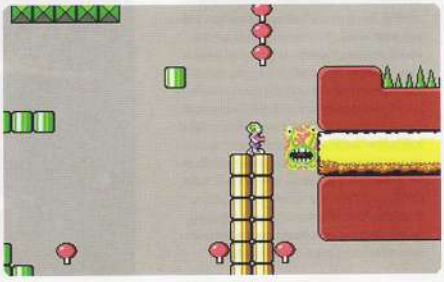
ПРИВЕТ ИТАЛЬЯНСКОМУ ВОДОПРОВОДЧИКУ

В сентябре 1990 года Ромеро и Кармак придумали, как можно реализовать на PC плавный скроллинг. До этого подобная фишка была доступна только приставочным играм (в те далекие времена консоли по мощности значительно превосходили компьютеры). В качестве тестовой проверки новой технологии разработчики решили скопировать с точностью до спрайта первый уровень Super Mario 3.

Джон Кармак и Том Холл справились с этим заданием за одну ночь. К пяти утра все было готово. Получившуюся игру окрестили Dangerous Dave in Copyright Infringement. Удивлению Ромеро не было предела. Он был уверен, что после знакомства с демоуровнем Nintendo тут же захочет портировать свой хит на PC. Джей Уилбур помог отправить дискету с пометкой Type DAVE2 в офис японской компании. Через несколько недель пришел ответ. Увы, представителям Nintendo не было никакого дела до компьютерного рынка, их вполне устраивал рекордный 17-миллионный тираж игры на восьмибитной NES.

ТАИНСТВЕННЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ

Так получилось, что в эти же дни на электронную почту Ромеро стали приходить странные письма. Во всех них после слов восхищений следовала одна и та же фраза: «Пожалуйста, напишите мне». Джон сообразил, что все послания сочинил один и тот же человек. Это был глава издательства Apogee Software Скотт Миллер (Scott Miller). Он хотел купить у Джона вышедшую в 1987 году Pyramids of Egypt. Однако все права принадлежали журналу UpTime, взамен Ромеро продемонстрировал Dangerous Dave in Copyright Infringement. Игра произвела на Миллера сильное впечатление. Он предложил разработчикам не заморачиваться с Nintendo, а просто внести несколько изменений и со спокойной совестью выпустить проект на PC. Миллер был настолько уверен в успехе проекта, что сделал предоплату в 2 тысячи долларов. За три месяца Том Холл, Джон Кармак, Эдриан Кармак и Джон Ромеро создали Commander Keen: Invasion of the Vorticons. Релиз состоялся 14 декабря 1990 года.


Commander Keen: Invasion of the Vorticons.

В shareware-версии был активен только первый эпизод, доступ к остальным открывался после оплаты. К Рождеству игра принесла 30 тысяч долларов, из них 10 тысяч достались ее авторам. По тем временам это была серьезная сумма. Впереди открывались большие перспективы. Трудиться за фиксированный оклад в Softdisk не было никакого смысла. 1 февраля 1991 года четверка разработчиков основала компанию id Software. Ромеро, Джон и Эдриан Кармак сразу же приступили к работе, а вот Тому Холлу пришлось задержаться в Softdisk до сентября.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

К сожалению, количество страниц ограничено (во всем виновата растолстевшая рубрика «Рецензии» со своими свежими релизами) и мы не можем рассказать о шести частях Commander Keen, дилогии Rescue Rover, Hovertank 3D, Shadow Knights, Catacomb 3D: A New Dimension, Wolfenstein 3D и дополнении Spear of Destiny. Сделаем это как-нибудь в другой раз.

Представим, что нас посадили в машину времени и перенесли из начала 1991 года в конец 1992-го. Именно тогда началась разработка Doom. К тому времени ряды сотрудников компании пополнили уже знакомый нам по журналу UpTime и компании Softdisk исполнительный директор Джей Уилбур, программист Майкл Абраш (Michael Abrash), художник Кевин Клауд (Kevin Cloud), дизайнеры Сэнди Петерсон (Sandy Petersen) и Шон Грин (Shawn Green).

ОТ ФАШИСТОВ К ДЕМОНАМ

Идея создать шутер от первого лица, в котором главный герой сражается с исчадиями ада, впервые прозвучала еще во время обсуждения концепции Wolfenstein 3D. В 1991 году «победили» фашисты, в этот раз – демоны, бесы и прочая братия. Разработчики решили сделать эдакую гремучую смесь из фильма «Чужие» и второй части «Зловещих мертвецов».

Название игры родилось после просмотра фильма Мартина Скорсезе (Martin Scorsese) «Цвет денег». В нем есть сцена, в которой главный герой в исполнении Тома Круза (Tom Cruise) заходит в бильярдную с чемоданчиком в руке. У него спрашивают: «Что у тебя там?», а он со зловещей улыбкой отвечает: «Судьба» (также doom можно перевести как «гибель», «рок» и даже как «смертный приго-

СМЕНА ПРОПИСКИ

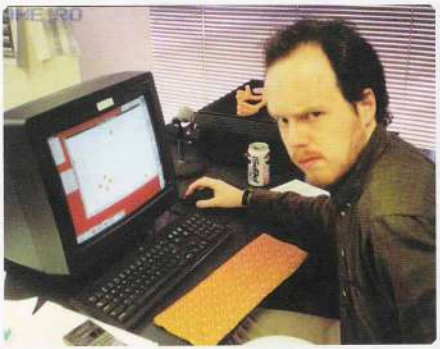
До сентября 1991 года id Software базировалась в Шривпорте (штат Луизиана). После того как Том Холл окончательно ушел из Softdisk, разработчики отправились в Мэдисон (штат Висконсин). По сравнению с предыдущим местом новый офис был не ахти. Из него не открывался прекрасный вид на озеро, вдобавок около здания постоянно крутились торговцы наркотиками. В ноябре 1992 года компания переехала в Мескит (Техас), где и располагается по сей день.

Hovertank 3D.

В 1990 ГОДУ РОМЕРО И КАРМАК ПРИДУМАЛИ, КАК РЕАЛИЗОВАТЬ НА PC ПЛАВНЫЙ СКРОЛЛИНГ.

Shadow Knights.

Кулак-единичка срисован с руки Кевина Клауда.



Том Холл за работой над Doom, 1993 год.

вор»). Кстати, в первоначальном варианте названия после слова Doom шло двоеточие и словосочетание Evil Unleashed, но позже они исчезли.

ДЕЛО МАСТЕРА БОИТСЯ

Кармак засел за программирование нового графического ядра. Спустя пять месяцев был готов редактор уровней. В отличие от Wolfenstein 3D большая часть игры была написана на языке программирования «Си». Assambler использовался лишь для создания вертикальных колонн и ряда горизонтальных текстур. Благодаря этому удалось добиться 15-процентного увеличения скорости игры. Теперь от дизайнеров не требовалось располагать стены друг к другу под углом 90 градусов, пол и потолок могли иметь любую высоту, варьировалась степень освещенности помещений.

Одних монстров нарисовали вручную, других создали из подручных материалов (латекс, пластилин, металл и т.д.), сфотографировали с разных углов и дорисовали в графическом редакторе. Так, пистолет, ружье и пулемет сделали на базе игрушечного оружия, а легендарную бензопилу срисовали с настоящей. Том Холл одолжил ее у своей девушки. Текстуры рисовали с различных предметов. Пригодились принадлежавшие Адриану Кармаку сапоги из змеиной кожи и даже рубец на ноге Кевина Клауда.

В январе Джон Кармак подготовил крошечный тестовый уровень. Пары-тройки минут было достаточно, чтобы оценить огромный потенциал Doom. Однако программист все время был недоволен собой, он постоянно говорил своим товарищам, что, если ему дать больше времени, он сделает все намного лучше.

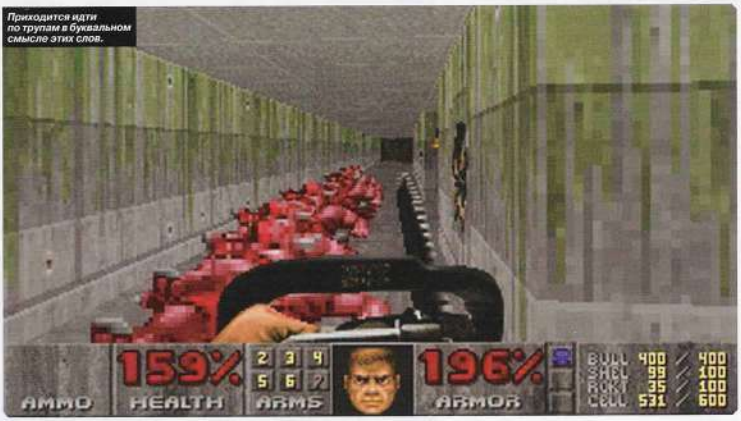
СОВСЕМ ДРУГАЯ DOOM

Том Холл взялся за сочинение основной концепции игры. В ноябре 1992 года он закончил трудиться над Doom Bible – 79-страничным дизайн-документом. Стоит заметить, что предложенный Томом вариант игры очень сильно отличался от того, что получилось в конечном итоге. Согласно первоначальной задумке геймер мог выбрать одного из четырех бойцов объединенных аэрокосмических вооруженных сил. Первый герой – 27-летняя мускулистая высокая женщина Лорелей Чен (Lorelei Chen) с карими глазами и большим шрамом на плече. Второй – 34-летний лысеющий мужик с густыми бровями Джон «Петро» Пиетрович (John «Petro» Pietrovich). Третий – здоровенный загорелый 37-летний греко-испанец с кудрявыми волосами Димитри Парамо (Dimitri Paramo). Четвертый – рыжеволосый Тхи Баррет (Thi Barrett) 22 лет от роду. Был еще и пятый персонаж – 29-летний силач в шляпе Бадди Дакоте (Buddy Dacote). В «библии» о нем написано: «Парень, который умирает в конце первого эпизода». Согласно сюжету, во время начала атаки демонов великолепная пятерка резалась в карты. Герои должны были защитить военную базу на спутнике Теи Тенга и затем отправиться зачищать ад. Том Холл даже создал несколько тестовых уровней. Нарисованные им военные казармы и склады пусть и обладали реалистичной архитектурой, но слабо подходили для игры. После знакомства с Doom Bible Кармак сказал: «Сюжет в игре как сюжет в порнофильме. Он должен быть, но он совершенно не важен. Дизайнер не должен создавать мир, в котором игрок лишь маленькая его часть. Игрок – босс, мы обязаны развлекать его». «Нам не нужна глубокая сюжетная линия, если наша игра будет хороша», – вторил ему Ромеро.

Холла очень задевал тот факт, что большинство его идей выбрасывались в мусорную корзину. 5 июля 1993 года он ушел из id Software в недавно образованную Скоттом Миллером компанию 3D Realms Entertainment создавать Wolfenstein 2, которая со временем превратилась в Rise of Triad.

АДСКИЙ МОРМОН

На место Холла взяли 33-летнего дизайнера Сэнди Петерсена (Sandy Petersen). По сравнению с другими сотрудники команды он выглядел стариком: к тому времени у Сэнди был 15-летний стаж работы над компьютерными играми. Джона Ромеро смущал тот факт, что новичок был мормоном. Как-то не вязались религиозные взгляды с тематикой Doom. «Мы, вашу мать, делаем игры о демонах, преисподней и тому подобном дерьме. Не хватало нам типа, который будет иметь что-то против». Опасения оказались напрасными. Сэнди отлично вписался в команду. Именно ему принадлежит идея разбросать по уров-



Приходится идти по трупам в буквальном смысле этих слов.

DOOM BIBLE

BY TOM HALL

REVISION NUMBER .02

DATE: 11/28/92

Дизайн-документ игры, он же Doom Bible.

Сэнди Петерсен.

ням черепа и насадить на колья трупы космодесантников. Вместе с Эдрианом Кармаком он нарисовал анимации смертей противников: монстры падали на пол с раздробленными черепами, а из медленно оседавшего на пол Барона Ада вываливались внутренности.

ИГРА НАСМЕРТЬ

Еще одно пополнение – специализировавшийся на написании сетевых кодов программист Дэйв Тэйлор (Dave Taylor). Вместе с Джоном Кармаком он добавил в игру мультиплеер. Однажды Ромеро зашел в комнату Кармака и увидел два монитора.

Шестиствольный пулемет – сила, только есть один недостаток – слишком долго раскручивается.

Параллельно пробники распространялись в компьютерных магазинах. Всю прибыль от продаж розничные торговцы клали себе в карман. id Software получала деньги только после заказа полной версии игры. «Нам наплевать, что вы делаете деньги на этой демонстрационной версии. Продвигайте ее! Продавайте ее в огромных количествах!» – агитировал исполнительный директор Джей Уилбур.

КРУТЕЙШАЯ ИГРА НА ЗЕМЛЕ

Можно долго говорить о том, какая замечательная игра получилась у id Software. Ограничимся сухой статисткой. Игру портировали на приставки 3DO, Game Boy Advance, Jaguar, SEGA 32X и SNES. По оценкам специалистов, в общей сложности на различных платформах в Doom сыграло не менее 15 миллионов человек. В заключение приведем слова Джона Ромеро: «Это, черт вас дери, крутейшая игра, которую планета Земля, мать ее, когда-либо видела за всю свою историю». Не знаю, как ты, а мы с этим, «черт их дери и мать их так», полностью согласны! ■

Дэйв Тэйлор.

«Боже мой, это просто нечто! Теперь мы можем мочить друг друга!!!» – воскликнул Ромеро и рванул к себе в кабинет тестировать сетевой режим. Кстати, именно он придумал слово deathmatch.

Каждый вечер сотрудники компании усаживались за компьютеры, запускали самый последний вариант тестовой версии игры и устраивали кровавые побоища. Если один разработчик получал вызов от другого, то он был обязан принять его. Отказ от состязания считался в id Software признаком дурного тона. Никакие объяснения не принимались – надо играть, иначе тебя сочтут трусом.

Одного мультиплеера Кармаку показалось недостаточно, и он добавил в Doom кооперативный режим игры. Удивлению Ромеро не было предела: «Ты хочешь сказать, что можно поместить четырех игроков в общую игру, чтобы они вместе пробивались через толпы монстров? Вот дерьмо, это же отлично!»

БЕРИТЕ СКОЛЬКО ХОТИТЕ

В октябре 1993 года в интернет просочилась предназначенная для прессы бета-версия Doom. В начале ноября в офис id Software названивали возмущенные геймеры. Все они задавали один и тот же вопрос: «Почему у меня перестала работать ваша игра?» Дело в том, что бета-версия имела ограниченный срок действия: 31 октября доступ к Doom автоматически блокировался. После 30-часового тест-марафона игра была готова к выходу. 10 декабря shareware-версию Doom залили на сервер Университета Висконсина. Это был самый мощный сервер в штате, способный принять одновременно до 125 человек. Но не тут-то было. За несколько дней до запуска игры в очередь выстроились тысячи пользователей. Университетское оборудование попросту рухнуло, не справившись с большим наплывом людей.

Сейчас бабахнет так, что мало не покажется.

А вот и дверь, открывающая проход на новый уровень.

ELECTRONIC ARTS РВЕТСЯ В МОНОПОЛИСТЫ

5 ЛЕТ НАЗАД

В декабре 2004 года издательство Electronic Arts купило американский футбол с потрохами. Новость о том, что компания заключила беспрецедентный эксклюзивный контракт с Национальной футбольной лигой США (NFL), застала врасплох конкурентов.

Без сомнения, это был отличный перехват лицензии.

– Очень жаль, что ограничена свобода выбора геймеров, – с грустью заявили в Take-Two Interactive, выпускавшей линейку NFL 2K.

Сумма пятилетнего эксклюзивного договора с NFL на создание игр с использованием символики, игроков и стадионов Национальной футбольной лиги не разглашалась, но дураку понятно: «электроники» заплатили сумасшедшие деньги. И оно того стоило – в Америке игры серии NFL Madden ежегодно расходятся тиражом в 6–7 миллионов копий.

Спустя месяц EA вознамерилась заключить аналогичную сделку с Национальной баскетбольной ассоциацией США, но сторонам не удалось договориться. ■

WOW СТАВИТ РЕКОРДЫ

Четыре с половиной года компания Blizzard Entertainment делала онлайновую ролевку World of Warcraft. По данным издателя, ее разработка обошлась в 50 миллионов евро. Однако игра окупилась с лихвой. Спустя несколько дней после ноябрьского релиза World of Warcraft стало ясно, что эту MMORPG ждет долгая и счастливая жизнь. Она стала самой быстро продаваемой компьютерной игрой в США – за первый день продаж разошлось 240 тысяч экземпляров. Во многих магазинах не были готовы к подобному ажиотажу и быстро распродали все запасы. Пришлось срочно допечатывать тираж. Blizzard Entertainment один за другим добавляла серверы, доведя их количество до 80.

Вскоре в издательстве Vivendi Universal Games были готовы молиться на World of Warcraft.

Все любят World of Warcraft.

За первые десять месяцев 2005 года эта MMORPG принесла почти полмиллиарда долларов. ■

ФЭНЫ DOOM ОБЕСПОКЕНЫ

Чешский репортер побывал на съемочной площадке Doom в Праге и всполошил фэнов серии. Он поведал, что действие космического боевика перенесено с Марса на безымянную планету, а бравого морпеха заменили целым отрядом. Монстры не имеют никакого отношения к Аду. Это просто люди, мутировавшие под воздействием жуткого вируса.

Сцены с видом от первого лица – одни из лучших в фильме.

Сценарист фильма Дэйв Каллахэм (Dave Callaham) опубликовал в интернете открытое письмо к фэнам:

– Сценарий, который я сочинил, сильно отличается от игр серии Doom. Но ни я, ни съемочная команда и не собирались делать точную адаптацию. Мы создаем некое расширение вселенной Doom. Уверяю, мой бескомпромиссный сценарий, полный насилия, – воплощение мечты любого фэна Doom.

Каллахэм лукавил. Фильм с 60-миллионным бюджетом еле-еле собрал в прокате 65 миллионов долларов по миру и удостоился разгромных рецензий. ■

10 ЛЕТ НАЗАД

ДАЙТЕ DAIKATANA!

Джон Ромеро (John Romero), обещавший изменить представления геймеров о шутерах при помощи Daikatana, вновь сел в лужу. Релиз пафосного долгостроя от Ion Storm был намечен на Рождество, и компания Eidos даже наметила большую вечеринку по случаю выхода игры. Однако, когда издательство получило релиз-кандидат, стало ясно: шутер не готов. Совсем. В Eidos заявили, что решили дать разработчикам шанс довести игру до совершенства. Шутер добрался до прилавков лишь в апреле 2000 года и оказался очень посредственным развлечением. Тираж Daikatana с трудом превысил 200 тысяч копий. ■

Daikatana считается «выдающимся провалом» в истории игр.

К «ОСАДЕ» ГОТОВЫ

В мае 1998 года Крис Тейлор (Chris Taylor), сделавший себе имя на стратегии Total Annihilation, открыл студию Gas Powered Games. Вскоре новичок на игровом рынке подписал договор с Microsoft, однако детали проекта хранились в секрете. И вот в декабре 1999-го наконец-то всплыли первые подробности. Оказалось, Gas Powered Games работает над ролевым экшеном Dungeon Siege, действие которого разворачивается в «бесшовном» фэнтези-мире. «Бесшовный» – значит, никаких переходов из зоны в зону, сопровождающихся долгим лицезрением экрана загрузки. Dungeon Siege обещали выпустить в конце 2000 года, но доделали лишь в 2002-м. ■

Dungeon Siege не стала «убийцей Diablo».

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. Иван Гусев слег с гриппом, и на письма читателей отвечает программа-бот. Как вам осенний игровой сезон? Borderlands, «Dragon Age: Начало», Left 4 Dead 2, Call of Duty: Modern Warfare 2 – хватит месяца на три. Денег-то уже подкопили, друзья? Или уповаете на торрент-трекеры? Дело ваше. Хозяин вроде бы пиратов очень не любит, а мне по фигу, я же всего лишь бот. Всегда сочувствовал идеям анархизма и считаю, что информация должна быть свобод… Ой, как же так? Похоже, меня выключают…

…

Всем привет. В студии – Иван Гусев и чай с лимоном. Сегодня мы будем вместе отвечать на письма читателей. Поехали!

ЧТО ОТВЕЧАТЬ ГЕЙМЕРАМ-ХАМАМ И ПОЧЕМУ УШЛО ВРЕМЯ НХГ?

ПИСЬМО НОМЕРА

Доброго времени суток, родная редакция. Не удивляйтесь количеству восклицательных знаков, просто это письмо очень (!!!) эмоциональное. Знаете, недавно я обратил внимание на то, что я (судя по всему) постарел (!!!). Вот еще буквально вчера я мог назвать себя геймером, я просиживал ночи напролет в Quake (думая: ну вот эта карта точно последняя – и сразу спать), в Age of Empires (и видел сны, наполненные выкриками «Эль-Сид падет от моего меча!»), в Diablo (просыпался от зловещего шепота: «Свежее мясо…»). Да, все игры моей молодости даже и не припомнить. Сейчас игры стали другими. Они стали более массовыми. Короткими и легкими (да-да, именно легкими). Call of Duty я проходил где-то месяц, а Call of Duty 4: Modern Warfare осилил за один (!!!) вечер. Я с сожалением понял, что компьютерные игры стали таким же массовым развлечением, как кино: просто отвлечься на один вечерок, уик-энд, недельный отпуск… И вот для Настоящих (да, именно с большой (!!!) буквы) Хардкорных Геймеров остается только World of Warcraft (да, мы наконец-то убили Алгалона) и (как бы это странно ни звучало) КНИГИ (потому что хорошей книги хватает надолго, особенно если это хороший детектив Рекса Стаута – вот работа для мозга).

Видимо, я действительно постарел, раз начинаю брюзжать и употреблять словосочетания вроде: «Вот в мое время…», «Помнится, раньше…» и «А пять лет назад…» Видимо, время НХГ (думаю, уже догадались, как расшифровывается аббревиатура) безвозвратно ушло. Давайте, что ли, устраивать вечера ностальгии?

Искренне ваш (раз уж я постарел)
Кирилл Игоревич aka Патогеныч

В принципе, Кирилл Игоревич, вы правы: игры действительно стали проще. Но иначе и быть не могло: индустрия электронных развлечений расширяется, ей нужна новая аудитория, а на Настоящих Хардкорных Геймерах не прокормишься. Раньше, когда игры делали крохотные команды за сравнительно небольшие деньги, чтобы окупить продукт, нужно было продать всего лишь несколько сотен экземпляров. Сложность многих экшенов и платформеров просто зашкаливала. Нужно было быть мазохистом (или НХГ), чтобы получать удовольствие от этого. Но вот какое дело: многим людям хочется не только наблюдать через плечо за чужой игрой, но и играть самим. Правда, у них не хватит терпения на то, чтобы 22 раза перезапускать уровень с особо сложным боссом. И у них нет 100 часов на прохождение эпической RPG, в которой одна битва может длиться полчаса. Однако это не означает, что они не геймеры. Они просто НОРМАЛЬНЫЕ.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Приветствую. Есть идея игры!
1. Персонаж, за которого пользователь будет играть, – это Курсор.
2. Для самой игры, и это, как мне кажется, является одним из новшеств, не потребуется создавать какие-то «декорации» (комнаты, города, трассы и пр.). Не нужны и звуковые файлы. Игра является некой надстройкой к операционной системе и повторяет архитектуру, графику, интерфейс самой ОС. Но все будет переведено в 3D. Например, папка – это одна какая-то комнатка, файлы, в ней находящиеся, – предметы, объекты со свойствами, присущими данному файлу. Курсор приближается к любому объекту, всплывает информация о файле.
3. Курсор имеет человекоподобный вид.
4. О сюжете. Произошло вторжение вирусов/червей/нежелательного ПО, и антивирусная программа пропустила их без малейшего подозрения. Вирусы внедряются в антивирус и изменяют его. Он начинает разрушать систему, пытается найти Курсор и уничтожить его. Курсор принимает решение спасти ОС и себя. Визуально вирусы надо отобразить очень страшными существами.
5. Фишка: при наличии на компьютере web-камеры Курсор может сделать так, что будет смотреть на вас [игрока] и вы будете отображаться в реальном времени и видеть себя как будто от третьего лица.
6. Различные ОС – различное прохождение. Курсор может победить своих врагов по нескольким «сценариям»: он установит интернет-соединение, скачает и установит другой антивирус, программу для восстановления ОС, доберется до BIOS и произведет форматирование, переустановку ОС...

факофff

Я полагал, что разучился удивляться после того случая с маминым котом и газовой горелкой, но факофff доказал: это не так. Когда я прочитал пятый пункт концепции его игры (ага, тот, в котором Курсор смотрит на вас при помощи веб-камеры), стало ясно: мир никогда не перестанет меня изумлять. Каюсь, я подумал: этот парень вообще в своем уме?
С другой стороны, когда Уилл Райт принес на рассмотрение боссам Electronic Arts идею игры о маленьких человечках, живущих в этаком кукольном домике, на него смотрели с жалостью. Дескать, глядите, как затуманился разум великого создателя SimCity. Видимо, из сострадания гуру дали шанс, и он... сваял The Sims. Похожая история произошла с ребятами из студии Infinity Ward. Когда они заявили издателю, что хотели бы перенести действие серии Call of Duty в наши дни, их стали отговаривать. Activision даже заказала социологическое исследование, целью которого было наглядно объяснить разработчикам, что нельзя менять сеттинг. Игроделы уперлись и оказались правы: Call of Duty 4: Modern Combat стала самым кассовым шутером всех времен.
Может, я недооцениваю игру о Курсоре? Ты, факофff, главное, учись хорошо. Под такой проект тебе никто не даст денег, пока не предоставишь прототип игры.

Доброго времени суток, дорогая редакция.
Пиратство! Как с ним бороться? И как отучить людей покупать нелицензионный продукт? Эти вопросы можно поставить в один ряд с вопросами «Что делать?» и «Кто виноват?». Потому что они вечны.
При выходе новой игры по всему Рунету, по телику, в журналах про нее вовсю трубят, подогревая интерес геймера. Геймер приходит в магазин, хочет купить лицензию, а ее нет. После чего обходит все ближайшие магазины, и там тоже нет. Спрашивает: «А когда появится?» В ответ: «Через день-два, может, через неделю или две». А уже все рецензии прочитаны, форумы кишат сообщениями, видеообзоры на каждом сайте.
У человека три выхода:
1) пиратка;
2) ждать;
3) скачать из интернета.
Я пишу вам 15 октября, а у нас в Абакане до сих пор в магазинах нет ни новой S.T.A.L.K.E.R., ни Need for Speed: Shift. Я бы брал с радостью лицензию, но они не вовремя появляются. С ними меньше проблем. Интернет у меня не ахти, и из-за этого беру лицензии, но иногда друзья не понимают, зачем я столько плачу, и смотрят на меня как на идиота.

Алексей К.

Если честно, я уже устал получать письма, в которых геймеры оправдываются, почему они покупают пиратские версии игр. Да, новинки не всегда оперативно поступают в магазины, да, цены на лицензию кусаются, да, встречаются неудачные локализации. Ну и что? Истинная беда российского геймера – отсутствие терпения. Ребята, нет ничего страшного, если в Need for Speed: Shift вы начнете играть не в день североамериканской премьеры, а через две недели или даже через месяц. Она не станет от этого менее интересной. Если же ждать не хочется, купите игру в интернет-магазине. К примеру, цифровая версия «Dragon Age: Начало» вышла в России на день раньше коробочной.
Но нет, отечественный геймер не любит ждать. Оно и понятно, ведь наш среднестатистический игрок весьма юн, а молодость и терпение несовместимы. Геймеры гигабайтами качают игры с торрент-трекеров, не задумываясь, когда они во все это будут играть. Неужели вы не цените свое время? Неужели не лучше потратить его не на пять ерундовых игр, а на одну действительно стоящую?
Не понимаю.

Здравствуйте, редакция журнала «РС ИГРЫ». Я только что прошел игру Resident Evil 5 и хочу поделиться впечатлениями. Игра увлекательная, с впечатляющими пейзажами и хорошей графикой. Да, Capcom и вправду доказала, что в хоррор-экшене не обязательно все время должна быть ночь. Вот только на этот раз, поиграв, я заметил, что мне совсем не страшно. То ли из-за того, что все время рядом в игре была напарница, то ли из-за того, что действие в основном происходило на свету. И еще не кажется ли вам, что старые добрые тупые зомби, слоняющиеся без дела, вечно ищущие кровь и плоть, гораздо страшнее, чем эти умные инфицированные, способные держать в руках оружие и орать во все горло?

С уважением, Гоша

Я прошел Resident Evil 5 еще летом вместе с другом на PlayStation 3. Нам было так страшно, что время от времени мы

откладывали геймпады в сторону и, тяжело дыша, держались за руки, успокаивая друг друга: «Ничего, ничего. Мы справимся. Это всего лишь игра». А когда появились инфицированные на мотоциклах, мы заорали, будто нас режут.
Если же говорить серьезно, то так ли это важно, что не страшно? Будто бы при прохождении Resident Evil 4 все описались. У Стивена Кинга в «Пляске смерти» рассказано, как сделать страшно. Если вы хотите, чтобы зритель или читатель по-настоящему испугались, ни в коем случае... не показывайте монстра. Потому что пугает не вид чудища, а собственное воображение.
Ну и как бы ты играл в Resident Evil 5, если бы Capcom следовала заветам Кинга? Бродить по пустым комнатам, пугаясь шорохов и скрипов интересно только первые минут пять-десять.

Доброго времени суток, уважаемая редакция любимого журнала!
Предметом моего короткого письма станет Batman: Arkham Asylum. Недавно попробовал демку. Впечатлило. Любимые персонажи, удобное управление, шикарная графика, впечатляющая анимация. Вдобавок относительно невысокие системные требования. Находясь под исключительно положительным впечатлением, я пошел (нет-нет, не за черным плащом и бумерангом) в магазин за лицензионной копией игры. Единственное, чего я опасался, так это бездарной озвучки героев. И знаете что? Опасения были напрасными. Локализованная версия – фантастика. Голоса подобраны, на мой взгляд, идеально. Шрифты будто родные. Играть стало в два раза приятнее. Поставьте локализации 9.9!

Ваш постоянный читатель и обладатель всех номеров журнала Awe

Членов команды, работавшей над локализацией Batman: Arkham Asylum, сейчас, вероятно, утирают слезы радости. Не зря вкалывали. Их труд замечен и оценен по достоинству. И надеюсь, похвала Awe будет еще долго греть их и заставлять стараться.
Признаюсь, я побаиваюсь русского языка в играх. Слишком много корявых переводов и бюджетной озвучки довелось повидать. Когда в шутере за всех солдат отдувается один актер, как бы он ни менял и ни коверкал голос, получается не поле боя, а балаган.

Здравствуйте, «РС ИГРЫ», и особенный привет вам, Иван Гусев. Знаете, я выписываю ваш журнал уже долгие годы и считаю, что он оправдывает свое звание правильного журнала. Вот сначала я не покупал никаких журналов. Считал, что обойдусь и без них. Но сильно ошибался. Каждый раз, как приходил в магазин, я не знал, что покупать, а что нет. Продавцы вечно советуют на свой вкус. Порой покупаешь, а тебе не понравилось, и деньги попусту потратил, не получив того, что хотел. Но когда я стал покупать ваш журнал, моя игровая жизнь изменилась. Теперь я точно знаю, чего хочу, а чего нет.
Я предпочитаю играть на компьютере. У тебя под рукой и чат, и интернет, и всякие папки на компе. То есть, если что-то понадобится, ты можешь закрыть окошко игры и заняться другими делами. А вот теперь мой вопрос.
Можете ли вы объяснить смысл появления игровых приставок? Большинство игр, которые выходят на консолях, вскоре появляются на персоналке. Возьмем, например, Resident Evil 5. Ее сначала выпустили на консолях – видимо, в расчете на тех, у кого нет терпения. Кто не выдержал, купил консоль ради одной игры. Но если геймеры научатся ждать, никто консолями пользоваться не будет и наступит компьютерная эра!

С уважением, Димыч

Да, наш журнал – это луч света в темном царстве неквалифицированных продавцов. Хочешь играть только в хорошие игры, не слушай советов, читай Правильный. Мы отсебятину не несем. Строги и беспристрастны, как банкомат.
Что касается твоей гипотезы по поводу консолей, вынужден с ней не согласиться. Многие люди вовсе не рассматривают компьютер как игровую платформу. Для них он инструмент, нужный по работе или для общения в социальных сетях и для переписки. И их совершенно не волнует, какая на PC установлена видеокарта, что за процессор и много ли оперативки. Они прекрасно знают, что для интернета хватит, и Microsoft Outlook тоже не будет глючить.
Игровые приставки пользуются спросом вовсе не из-за эксклюзивов. Просто они удобны. Не надо мучиться с подбором «железа», не бывает проблем с установкой, и все патчи скачиваются и устанавливаются автоматически. Тостер и то сложнее. Каждый сам выбирает игровую платформу. Нам нравится PC, капризный, несовершенный, но с неограниченными возможностями.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ». Здравствуйте также и вы, Иван Гусев. К сожалению, я не могу сказать, что я ваш постоянный читатель, так как журнал стал покупать сравнительно недавно. Как вы знаете, недавно вышла игра S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти. Скачал я, как обычно, пиратку, игра – кайф, рубился пару дней. Но потом подумал: сколько времени разработчики трудились над этой игрой, сколько денег в нее вложено! Через неделю подкопил денег, пошел и купил лицензию в магазине. Многие друзья осуждают мой поступок, даже называют дураком. Как по-вашему, был ли я прав?
P.S. В октябрьском выпуске некий «ВЕЛИКИЙ ТРАХОЗАВР (Альфред)» писал, что с каждой новой игрой S.T.A.L.K.E.R. становится все хуже и хуже. Так знайте все: S.T.A.L.K.E.R. никогда не будет плохой игрой! Я советую ее всем геймерам!

С уважением, Владислав Хаванцев (opel)

Владислав, ты напрашиваешься на похвалу? «Смотрите, я купил лицензию, вот какой я хороший мальчик». Мне же почему-то кажется, что тебя просто-напросто заела совесть. Скачал пиратку, наиграл вдоволь, а потом подумал: «Стоп! Если разработчики не заработают на «Зове Припяти», на какие шиши они будут делать S.T.A.L.K.E.R. 2?»
А твои друзья, если сохранят по жизни неуважение к чужому труду и собственности (пусть даже интеллектуальной), рано или поздно наживут проблем с законом.

И снова здравствуйте. На линии я, Евгений Китляев. Сын своей мамы и личный советник друга по прохождению Batman: Arkham Asylum. Пишу по следующему поводу – матерные посты в онлайн-играх. Уух, как они мне надоели. Стоит зайти на русский сервак или в ГГЦ, сразу на тебя обрушивается шквал мата. Куда смотрит Министерство культуры и образования? Почему именно в России геймеры любят ругаться в играх, доходя до изощренных оскорблений: «Твой дядя трансвестит, женатый на твоем отце». Иногда бывает откровенно смешно это читать, но стоит задуматься над проблемой. Ведь это показатель!

Вот, к примеру, зашел вчера в Warcraft 3 поиграть в старую добрую DotA. Как обычно, сорвал first blood. Как обычно, после этого последовало следующее:

- Тупой додик. Иди на хрен.

- Чертов хейтер.

- Пошел ты на * ****** *****.**

- ...

- Че ** сказать нечего? Ну и молчи **** ***** ****** ******.**

Затем снова убиваю противника. Слышатся уже затасканные фразы насчет мамы, папы, дедушки и бабушки.

А ведь, зайдя на Battle.net, ничего такого не увидел! Вполне обычное общение и обычные смайлы.

З.Ы. Интересно, письмо отредактируют?

Культура общения у русских геймеров и вправду хромает. Очень уж они несдержанны. Легко заводятся, охотно идут на конфликт, не умеют владеть собой. Полагаю, именно поэтому русских игроков не очень-то любят иностранцы. Мы для них, право, как варвары. И это очень обидно. Но ничего не изменится, пока мы все не начнем помогать новичкам (а не унижать их, как первокурсников), сопереживать чужим проблемам (пусть даже виртуальным) и радоваться победе противника. Последнее – самое сложное. Но ты постарайся, друг. Включи FIFA, продуй со счетом 5:4 и напиши сопернику: Good Game.

З.Ы. Письмо действительно было отредактировано – убрал орфографические ошибки и добавил парочку запятых.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

В сентябрьском номере наткнулся на интересную статейку об играх будущего. В список 100 проектов, которые мы ждем, попала и Final Fantasy 13. Я сначала не поверил, что эта RPG выходит на ПК, и решил переспросить: когда? Очень хочется увидеть «Финалку» на ПК, но, скорее всего, этого никогда не будет!

Вопрос непростой. В 2008 году на мероприятии компании NVIDIA как-то невнятно прозвучало, что Final Fantasy 13 выйдет на PC. Потом информацию попытались замять: дескать, игра только разрабатывается на компьютерах, а выйдет исключительно на PS3 и Xbox 360. Ждем, когда Square Enix даст четкий ответ.

Было бы классно, если бы обложки к Правильному рисовались, так сказать, эксклюзивно. То есть их специально заказывали бы какому-нибудь художнику. Например, очень известный комиксист Джо Мадурейра рисовал для PSM. Понимаю, что найти у нас художника такого уровня непросто, а оплатить его услуги еще сложнее, но хотя бы попробуйте сделать что-то подобное. Было бы офигенно.

Время от времени редакция так и поступает – заказывает обложки профессиональным художникам. Обложка с «Аллодами Онлайн» рисовалась специально для нас, «Принцесса в доспехах» тоже, и обложка с Tomb Raider: Underworld опять-таки наш эксклюзив. Сейчас рисуется обложка одного из будущих номеров. Мы и в дальнейшем намерены радовать читателей эксклюзивным артом.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Жизнь не стоит на месте, и журнал «РС ИГРЫ» теперь комплектуется тремя DVD-дисками. Это означает лишь одно: будет больше демоверсий игр, будет больше софта и, конечно, будет больше разнообразных видеоматериалов. Этот номер, кстати, сдается в условиях усиленной подготовки к «Игромиру». Собственно, «Игромир» давно уже можно безо всяких оговорок назвать главным событием игровой индустрии в России. Все будет как обычно: ВДНХ, 57-й павильон, гигантская очередь у входа, толпы вокруг многочисленных стендов внутри, несколько сцен, яркие шоу с раздачей традиционной халявы, полузакрытые презентации в конференц-зале и инсайдерские вечеринки для посвященных. С другой стороны, этого для нас более чем достаточно – в следующем номере вы увидите репортаж с выставки, а также самые интересные интервью, пресс-конференции и шоу-показы.

В последние предпраздничные месяцы среди издателей РС-игр наблюдается некоторое затишье. Интересных релизов хватает, но все же самые главные хиты текущего года появятся чуть позже, почти сразу после сдачи в печать этого номера. В прошедшем месяце произошло еще одно интересное событие: широкой публике стали доступны «Аллоды Онлайн». Несмотря на то что игра вышла всего лишь в виде открытого бета-теста, несмотря на чуть ли не ежедневный выход патчей и на многочисленные жалобы игроков, компания Astrum Nival с задачей справилась. Подробнее об «Аллодах Онлайн» мы также поговорим в следующем номере.

Дмитрий Эстрин,
редактор рубрики

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

RACE ON

Демоверсия нового гоночного симулятора от разработчиков GTR Evolution и Race 07. Нам предлагают поучаствовать в заезде против нескольких виртуальных гонщиков на трассе немецкого городка Ошерслебен или же прокатиться в режиме time attack по дорогам Фалькенберга. Из 39 автомобилей (в полной версии) доступны лишь две облепленные наклейками машины с именитыми спортсменами за рулем. Насколько хорошо проработан уровень реализма, удобное ли в игре управление и приятная ли графика, можно узнать, прокатившись по трассам демоверсии.

PAINKILLER: RESURRECTION

Демоверсия независимого дополнения к одному из самых «мясных» шутеров 2004 года. Вначале нас ждет сюжетный комикс о том, почему главный герой Вильям Шерман попадает в чистилище. После чего можно побывать в этом полном монстров месте, запустив единственно доступный в демо уровень Gloomy Mountains. В твоем арсенале окажутся четыре пушки, способные разорвать на части любого демона. Среди противников огромные чудовища, зомби, привидения и даже плотоядные растения. Ну а после того как все адские твари будут уничтожены, можно попробовать силы в мультиплеере.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

FORGOTTEN HOPE 2.2

В расширенном разделе дополнений важнее прочих нам кажется Forgotten Hope 2.2, одна из самых крупных модификаций для Battlefield 2. С момента первого релиза этого мода прошло три года, за прошедшее время его авторы переключили внимание с боев в Африке на высадку в Нормандии. Игроков ждут три с лишним десятка новых видов техники, семь карт, а также четыре армии: немецкая, английская, американская и канадская. Нового материала так много, что мод занимает больше 2.5 Гбайт.

NEOTOKYO CLIENT 07 03 2009

Большой во всех смыслах подарок ждет поклонников Half-Life 2. Это модификация NEOTOKYO, которая будет особенно интересна любителям жанра киберпанк. Основной идеей данной модификации стало противостояние могущественных японских корпораций, каждая из которых обладает небольшой армией. Со временем любой боец в NEOTOKYO приобретает опыт, который можно пустить в различные апгрейды, дающие определенные преимущества в сражениях.

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР» www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ JUST CAUSE 2: THE ISLAND OF PANAU

Компания Avalanche Studios анонсировала вторую часть Just Cause в октябре 2006 года, и только через четыре года, в 2010-м, игра окажется на полках магазинов. Срок большой, и вопрос, что же успели сделать разработчики за это время, кажется нам вполне правомерным. В качестве своеобразного ответа может послужить ознакомительный дневник разработчиков Just Cause 2. Сюжет достаточно предсказуем: знакомый агент ЦРУ отправляется на остров Панау. Задачи тоже ясны: свергнуть диктатора, наказать злодеев, помочь хорошим людям.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ STAR TREK ONLINE

Студия Bioware под надзором издательства Lucas Arts Entertainment давно уже трудится над Star Wars: The Old Republic, а компания Cryptic под патронажем Namco Bandai Games в это же время работает над Star Trek Online. Надо сказать, что реализация даже самой очевидной идеи не гарантирует отсутствие проблем в процессе. Так, студии Perpetual Entertainment в свое время пришлось свернуть разработку аналогичного проекта. У Cryptic Studios дела продвигаются заметно лучше, и доказательством этому является дневник разработчиков.

ТРЕЙЛЕР LEFT 4 DEAD 2

Left 4 Dead 2 выходит в крайне удачное время. Учитывая бешеный успех первой части, несложно догадаться, что и с продолжением все будет в порядке. Разнообразные скандалы, связанные с чрезмерным вниманием к проекту фанатов, кажется, даже веселили создателей игры, которые ко всему происходящему отнеслись со здоровым чувством юмора. И веселый предрелизный трейлер Left4Dead 2 в лучших голливудских традициях говорит нам о том, что игра нас ждет отличная. Да и выйдет она уже совсем скоро.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

HEROES OVER EUROPE

Это не хардкорный симулятор, это аркадная, да простят нам читатели вульгарность, «леталка» в сеттинге, довольно похожем на Вторую мировую. В Heroes over Europe декорации никоим образом не влияют на геймплей. Хилый кукурузник здесь ведет себя в воздухе точно так же, как солидный истребитель. Модельку винтокрылого «Метеора 41» при должной фантазии можно заменить на X-Wing Люка Скайуокера, мрачное небо Второй мировой – на тысячи ярких светил, а напоследок нарисовать на заднем плане контуры «Звезды смерти» – вот и готова достойная замена Star Wars: Starfighter.

TROPICO 3

Третья часть Tropico в очередной раз сменила и издателя, и разработчика и, кажется, вобрала в себя все, что только может быть в экономической стратегии с диктатором «банановой республики» в главной роли. По большому счету в игровой механике не произошло ровным счетом никаких изменений со времен выхода первой части (а прошло уже восемь лет). Все сбалансировано, в меру сложно, довольно понятно (а главное, привычно), процесс по-прежнему увлекает, и раздражение вызывают лишь строители, по-латиноамерикански расслабленные и безалаберные.

RACE ON

Студия SimBin давно уже специализируется на создании автомобильных симуляторов и весьма преуспела в этом деле. Команда занимает бывшую до недавнего времени полупустой жанровую нишу, и вряд ли кто-то сможет составить ей внятную конкуренцию. Race On – типичнейший (и в данном случае это комплимент) представитель из всей линейки проектов SimBin. Для нее характерны самые известные чемпионаты мира: Formula 3000, Formula BMW, Radical SR3 и SR4, STCC, Formula Master и WTCC, лучшие автомобили, великолепная физическая модель и достойная графика.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ВИДЕО

Previews
R.U.S.E.

Reviews
Bordelands
Dragon Age: Начало
Dreamkiller
Heroes over Europe
NBA 2K10
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Pro Evolution Soccer 2010
Race On
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes
Аллоды Онлайн
Две Сорванные Башни
История Войн: Александр Невский
Тропико 3

Specials
Демонстрация Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Дневники разработчиков Assassin's Creed II
Дневник разработчиков Just Caused 2
StarCraft II Battlereport
Презентация Dragon Age: Начало
Дневник разработчиков Star Trek Online

Трейлеры
Battlefield: Bad Company 2
Blur
Ремесло Богов
Dragon Age: Origins
Drakensang: The River Of Time
Fairytale Fights
Interstellar Marines (2 ролика)
Killing Floor
Max Payne 3
Planet 51
Дальнобойщики 3: Покорение Америки
Runaway: A Twist of Fate

Демоверсии
Football Manager 2010
Painkiller: Resurrection
Race On

ДОПОЛНЕНИЯ
Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Battlefield 2142
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer 3: Kane's Wrath
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
F.E.A.R.
Far Cry
Fallout 3
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
ArmA II
Modern Polish Army and Police beta 2
Battlefield 2
Forgotten Hope 2.2
Half-Life 2
Half Life 2: Dawn
NEOTOKYO Client 07 03 2009
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Necro Alpha v2.1
Operation Flashpoint: Resistance
WW1 Mod and Expansion Pack
Quake 4
Unpredictable NG Q4 v1.1
rFactor
EWOR 1.00
Star Wars: Knights of The Old Republic II – The Sith Lords
Media Update Patch Movies
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Return of the Clones 5.2

ДРАЙВЕРЫ
ATI Catalyst 9.10 Win 7/Vista (32-bit)
ATI Catalyst 9.10 Win 7/Vista (64-bit)
ATI Catalyst 9.10 Windows XP (32-bit)
Forceware 195.39 Win 7/Vista (32-bit)
Forceware 195.39 Win 7/Vista (64-bit)
Forceware 195.39 Windows XP (32-bit)
Forceware 195.39 Windows XP (64-bit)
DirectX End-User Runtime (Август 2009)

ПАТЧИ
Batman: Arkham Asylum v1.1 RU
Company of Heroes: Tales of Valor v2.600 – v2.601 RU
Линия Фронта. Битва за Харьков №3а RU
Машинариум – Патч #1 RU
Race Driver: GRID v1.3 RU
Risen – обновление #2 RU
Wolfenstein v1.1 – v1.11 Интернациональный
X3: Terran Conflict v2.1 – v2.5 Интернациональный

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 10.2
CheMax Rus 9.0

Чит-программы
ArtMoney SE 7.31
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
Black Mirror 2
Borderlands
Чёрные бушлаты
Cloudy With a Chance of Meatballs
Grand Theft Auto: Vice City
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Risen
Saw
Смертельные грезы: Круг судьбы
The Sims 3

Трейнеры
Call of Juarez: Bound in Blood v1.1
Damnation
Darkest of Days
FIFA 10
FUEL
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs
Lego Star Wars: The Complete Saga
Lords of the Realm III
Neuro Hunter
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Race Driver: GRID v1.3
Risen
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes
The Incredible Hulk v1.1
Virtua Tennis 2009
Warhammer 40,000: Dawn of War II v1.6
Warhammer 40,000: Dawn of War II v1.8
Wolfenstein v1.1
X3: Terran Conflict v2.05

Редакторы игр
Dragon Age: Origins – Characters Creator RU
Pro Evolution Soccer 2010 – Editor v0.1 Beta

SHAREWARE
Burger Rush
Department 42: The Mystery of the Nine
Fishdom: Spooky Splash
Kelly Green Garden Queen
Miriel's Enchanted Mystery
Profitville
Zombie Bowl-O-Rama
Zuma's Revenge! – Adventure

СОФТ

Свежий софт
Ad-Aware Free Anniversary Edition 8.1.0
ClamWin Free Antivirus 0.95.2t
Jetico Personal Firewall 2.1.0.6
Spyware Terminator 2.6.2.456
SUPERAntiSpyware Free 4.29.1004
Acala DVD Copy 3.2.1
Ashampoo Burning Studio 9.20
DVD-Cloner v6.50
PowerISO 4.5

UltraISO 9.3.5.2716
KoolMoves 7.2.0
EmEditor Pro 9.00
HiDownload Pro 7.33
Online Radio Tuner 2.1.7.0
Transmute 1.63
Youtube Downloader HD 1.3
AleX.1 2.0 RC5
DriverView 1.16
Foxit Reader 3.1.1.0901
PeaZip 2.7.1
PerfectDisk 10.0 build 119
SpeedFan 4.39
UltraEdit-32 15.20.017
USBDeview 1.42
Watcher 2.34
WhatInStartup 1.11
Windows Vulnerability Scanner 1.37
WirelessNetView 1.25
Acoustica MP3 Audio Mixer 2.471b
AnyTV Free 2.41
DivFix 0.34
DVDFab HD Decrypter 6.0.4.0
Easy CD-DA Extractor 12.0.4
ImTOO 3GP Video Converter 5.1.26.01010
ImTOO DVD Ripper 5.0.50.0731
Konvertor 3.72.4
MediaInfo 0.7.23
Pianissimo 1.0.12
Reaper 3.13
Recover My Files 4.0.0.387
Recuva 1.30.435
CCleaner 2.23.999
DriverScanner 2.0.0.49
Fresh UI 8.39
Magic Utilities 2009 6.01
Process Lasso 3.70
RegistryBooster 2010 4.5.0.17
ServiWin 1.37
SpeedUpMyPC 2009 4.1.0.1
TweakNow PowerPack 2009 1.6.1

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.90 RU
WinZip 14.0.8652
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.5.3
Opera 9.64 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1

UltraISO 9.3.5.2716
Virtual CD 9.3.0.2
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10.2
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 5.3.0
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.14.1175
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.99
HyperSnap-DX 6.62.02
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.2.12
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.8.9
mIRC 6.35
QIP Build 8095
FAR Manager 2.00 Build 1095
Total Commander 7.50
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.64.17.0
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.3
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN

На краю тьмы (Edge of Darkness)
Плохой лейтенант (The Bad Lieutenant)
Психи (The Crazies)
Зубная фея (Tooth Fairy)
История игрушек 3 (Toy Story 3)

VOD:

Tod vs Space
99 Bonuses

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за границы.